
Club
Nintendo®
STAR WARS
¡Que la fuerza acompañe a tu NES!
The Simpsons
¡Bart invade el Game Boy™!
Rescue Rangers
¡Aventuras con Chip y Dale!
Game Boy
Especial Trucos y Más Trucos
Volumen 4 - 1992
Número 1

Club Nintendo®



NES
SPACO S.A.
APDO. DE CORREOS 45080
28080 MADRID

GAME BOY
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/SERRANO, 240
28016-MADRID

A continuación te ofrecemos una lista de juegos disponibles para tu CONSOLA NES y tu CONSOLA GAME BOY™ de NINTENDO

 Serie Acción

- Adventures of Bayou Billy
- Air Fortress
- Air Wolf
- Batman
- Bionic Commando
- Blue Shadow
- Burai Fighter
- Captain Skyhawk
- Double Dragon
- Dragon Ninja
- Dragon Ninja Vs. Bad Dudes
- Dragon's Lair
- Duck Tales™
- Gremlins 2
- Gauntlet II
- Ice Climber
- Iron Tank
- Ikari Warriors
- Isolated Warrior
- Journey to Silius
- Kabuki Quantum Fighter
- Kickle Cubicle
- Knight Rider
- Kung-Fu
- Life Force
- Low G Man
- Mach Rider
- Megaman
- Megaman 3
- Pinball
- Powerblade
- Probotector
- Puzznic
- Racket Attack
- Robocop
- Shadow Warriors
- Silent Service
- Skate or Die
- Snake Rattle 'n Roll
- Stealth ATF
- Solar Jet Man
- Super Spy Hunter
- Top Gun
- Ufouria
- Were Wolf
- Wrath of the Black Manta
- Wrecking Crew

Serie Aventuras

- A Boy and his Blob
- Astyanax
- The Battle Of Olympus
- Blaster Master
- Boulder Dash
- Captain Planet
- Castlevania
- Castlevania II-Simon's Quest
- Faxanadu
- Goonies II
- Gremlins II
- Iron Sword
- Journey to Silius
- Kid Icarus
- Legend of Zelda
- Little Nemo
- Mach Rider
- Metroid™
- Metal Gear
- Mission Impossible
- Rad Gravity
- Rescue Rangers
- Rygar
- Solar Jetman
- Solstice
- The Simpsons
- Snakes' Revenge
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2™
- Super Mario Bros. 3™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Teenage Mutant Hero Turtles II
- Top Gun - The Second Mission
- Totall Recall
- Zelda 2 - The Adventure of Link

 Serie Brain

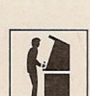
- Adventures of Lolo 2
- Dr Mario
- Tetris

 Serie Pistola

- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

 Series Deportes

- Arch Rivals
- Baseball
- Blades of Steel™
- Days of Thunder
- Double Dribble™
- Goal
- Golf
- Ice Hockey
- Jackie Chan's Action Kung-Fu
- Jack Nicklaus' Golf
- Nintendo World Cup
- Pro-Am
- Pro Wrestling
- Punch-Out!!
- Rollergames
- Ski or Die
- Soccer
- Super Off Road
- Super Spike V Ball
- Tennis
- Track & Field II
- Turbo Racing
- World Wrestling
- Wrestlemania Challenge

 Serie Arcade

- Bubble Bobble
- Double Dragon II
- Ghosts and Goblins
- Gradius
- Kung-Fu
- Life Force
- Paperboy
- Pinbot
- Rush'n Attack
- Starforce
- Tiger Heli
- Top Gun

Serie Clasicos

- Donkey Kong Classics
- Donkey Kong Jr Math
- Popeye

Game Boy

 Game Pak

- Alleyway™
- The Amazing Spiderman
- Bubble Bobble
- Burai Fighter Deluxe
- Chase HQ
- Choplifter 2
- Double Dragon 2
- Dr Mario
- Dynablaster
- Duck Tales™
- Gargoyle's Quest
- Golf
- Gremlins 2
- F1 Race (4-player adapter)
- Kwirk™
- Motocross Maniacs
- Navy Seals
- Nintendo World Cup
- Paperboy
- Pinball - Revenge of the Gator
- Robocop
- The Simpsons
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Wizards and Warriors

Novedades

WWF Superstars
El Rescate de la Princesa Blobette
Super R.C. Pro-Am
Boulder Dash
R-Type
Kung-Fu Master
Mega Man
Solomon's Club
Dragon's Lair - The Legend
Elevator Action
Boxxle
Castlevania Adventure
NBA All Stars Challenge
The Hunt for Red October
Terminator 2: Judgement Day
Bugs Bunny Crazy Castle
Fortified Zone

Habla Super Mario

¡Guau - ya estamos en 1.992, y algo realmente excitante va a ocurrir relacionado con Nintendo!

Para empezar, hemos efectuado un cambio radical sobre la portada de la revista, y hemos alterado los contenidos. Encontrarás más reportajes y trucos, ya que hemos eliminado algunos Informes Secretos para dejarle el sitio a mapas y ayudas. También estamos dedicando más páginas a Game Boy, tanto en la sección "Reportajes" como en los "Trucos y más Trucos". ¡Aunque nosotros pensamos que estos cambios enriquecen aún más la revista, queremos saber vuestra opinión sobre ellos, de modo que comenzad a mover esos bolígrafos!

¡Pero eso no es todo! Los nuevos juegos que aparecen en este número, tanto para NES como para Game Boy™, son verdaderamente especiales. **"Star Wars"** es, hoy por hoy, nuestro favorito, no sólo por sus fenomenales gráficos y la diversión que encierra, sino por la increíble similitud que guarda con el original. Te encontrarás con todos los personajes principales, y te enfrentarás con las tropas imperiales y demás aliados del imperio. ¡Es un juego que revisaremos en profundidad en futuros números!
El Game Boy™ nos presenta a otra estrella, aunque sea el incorregible Bart Simpson. ¡Ha sido enviado a Camp Deadly, y lo está pasando realmente mal con los guardias de seguridad de allí! Otro héroe que aparece en la pantalla portátil es Blob, de **"A Boy and His Blob"**, en una nueva aventura diseñada especialmente para Game Boy™.

Tenemos otras muchas sorpresas que aparecerán a lo largo de todo el año - ¡es cuestión de leer este apartado! Espero que tengáis un feliz año nuevo - ¡nos vemos dentro de dos meses!

En nuestro próximo número...

...presentaremos una cantidad récord de juegos, con reportajes del increíble **"Four Players Tennis"**, el cartucho de acción **"Blaster Master"** y el bonito **"New Zealand Story"**. También aumentará el número de juegos presentados para Game Boy™, incluyendo **"WWF Superstars"**, que incluye a tus héroes del wrestling favoritos. ¡¿Cómo vamos a apañárnoslas para meter todo esto en 32 páginas?!

Indice

REPORTAJES

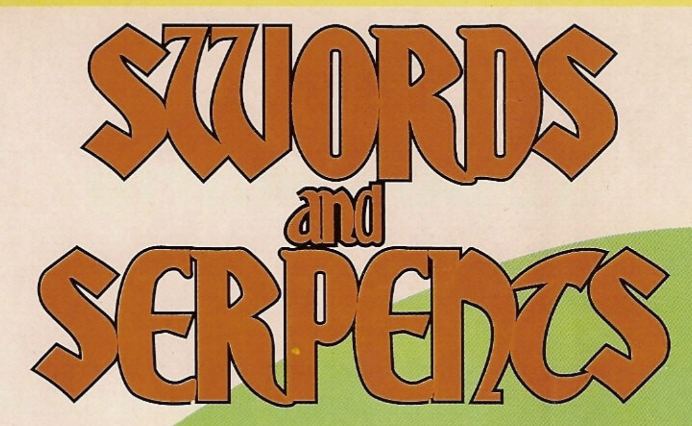
GAME BOY

TRUCOS Y MÁS TRUCOS

EL RINCÓN DEL JUGADOR

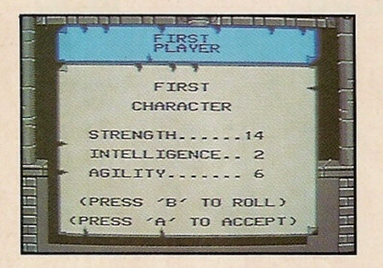
Presidente: Super Mario. Editore: Mark Smith. Fotografía: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing,Nintendo Co., Ltd.Composición:Catalyst Publishing.e impresión: Stratford-Upon-Avon, England.Dirección de CLUB NINTENDO (NES) Spaco S.A.:Apdo. de Correos 45080, 28080 MADRID. CLUB NINTENDO (GAME BOY) en España: Erbe Software, S.A. C/ Serrano, 240, 28016 Madrid.

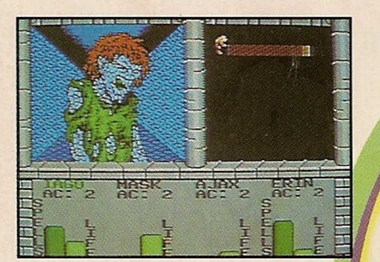
En la guarida...



Bajo la tierra puedes encontrar una intrincada red de cuevas como no has visto otra igual. Hay tesoros desconocidos guardados por ejércitos de criaturas, gnomos y zombies, cuyo jefe se alimenta de los desgraciados aventureros que creían que el oro les estaba esperando a ellos.

Sin embargo, hay un enemigo más importante que vive en el extremo de las cavernas, en forma de horrorífica serpiente. Esta serpiente, que gobierna en todas las cavernas, ha traído el terror a los hombres, barriendo pueblos del mapa y enviando a sus habitantes a buscar comida para él - ¡y no nos referimos a pizzas! Afortunadamente ha surgido un grupo de aventureros dispuestos a poner final al reinado de terror de este monstruo. Están preparando sus armas mientras deciden un plan de acción que les conduzca al éxito. Todo lo que necesitan es alguien que les guíe ...





Formar un ejército

Dispones de un grupo de personajes que a su vez poseen atributos y objetos, pero parte de la diversión del juego consiste en formar tu propio equipo de aventureros. Puedes seleccionar diferentes opciones hasta que consigas una buena puntuación, des un nombre a tu personaje y elijas su profesión de entre ladrón, mago o guerrero. El ladrón es muy ágil y, aunque no puede utilizar todas las armas, su ataque especial puede derrotar a los enemigos de un solo golpe. Los magos son más inteligentes que la mayoría, y pueden lanzar hechizos gracias a los puntos mágicos. Los guerreros son los más fuertes de todos, y pueden utilizar hasta las armas más pesadas.

Además de fuerza, agilidad e inteligencia, cada personaje tiene unos determinados puntos de salud. Cada vez que resulte herido en combate esta puntuación disminuirá. Al llegar a cero, ¡lo adivinaste! la muerte. También hay que tener en cuenta que "Swords and Serpents" permite jugar a una, dos o cuatro personas a la vez. Cada jugador controla a ciertos miembros del equipo, ofreciendo la oportunidad de participar y disfrutar más.

¿Qué es un juego de role?

Los juegos de role (RPG) se hicieron muy populares a últimos de los 70 y primeros de los 80, siendo el más popular "Dungeons and Dragons". El criterio básico de estos juegos es que hay un cierto número de jugadores conduciendo a sus personajes por un mundo de fantasía, creado por el Maestro del juego. Un personaje es creado lanzando un dado y atribuyendo esa puntuación a una cierta característica - por ejemplo, "Swords and Serpents" utiliza la fuerza, inteligencia, agilidad y salud. Estas forman los rasgos principales del personaje - entonces será el jugador el que tenga que hacer el papel de este aventurero, dándole su propia personalidad.

Algunos juegos como "Dungeons and Dragons" utilizaron diferentes fórmulas para conseguir los resultados del combate o algo similar. "Swords and Serpents" va más allá computerizando estas fórmulas, y haciendo todo el trabajo sucio por tí. Aun así tú construyes tu propio personaje del mismo modo consiguiendo puntos de experiencia y tomando todas las decisiones importantes, sólo que aquí toda la acción tiene lugar en la pantalla, en lugar de estar encima de una mesa.

Artefactos y armas

Los juegos de role ofrecen invariablemente un gran número de objetos, y "Swords and Serpents" no es una excepción. Encontrarás objetos al derrotar a ciertos enemigos, podrás comprarlos en la tienda de armas, o puede que simplemente los encuentres en ciertas pantallas.



Puntos de experiencia

Cuando tu grupo de aventureros se las arregle para derrotar a algún monstruo, recibirás puntos de experiencia. Al llegar a un cierto número de ellos, tu nivel de experiencia aumentará junto con el valor máximo de tus características. Fantástico, ¿eh?



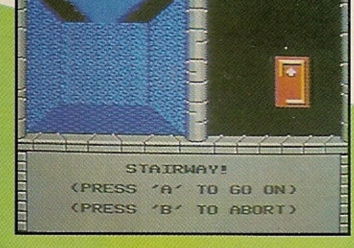
Monstruos errantes

¡Un juego de role no sería lo mismo sin los enemigos! A veces te tropezarás con un grupo de monstruos hambrientos de los que tendrás que escapar utilizando armas o hechizos. ¡Otros custodian ciertas escaleras o artefactos, de modo que guárdate de ellos!



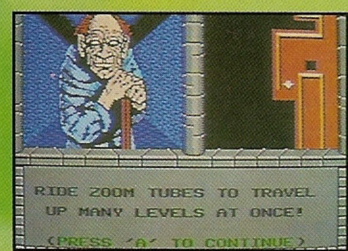
Luchar en las cavernas

La guarida de la serpiente se compone de dieciséis enormes cavernas, siendo cada una de ellas un complejo laberinto habitado por unos personajes no muy amistosos precisamente, junto con otras sorpresas. No pierdas de vista la tienda de armas, ya que podrás adquirir algunas nuevas, ni el templo, que hará revivir a tus personajes.





Para ayudarte, aquí te ofrecemos un mapa de la segunda caverna (la primera está en el manual de instrucciones). Se completa con una llave, así como con unas cuantas pistas especiales que te ayuden en tu camino...

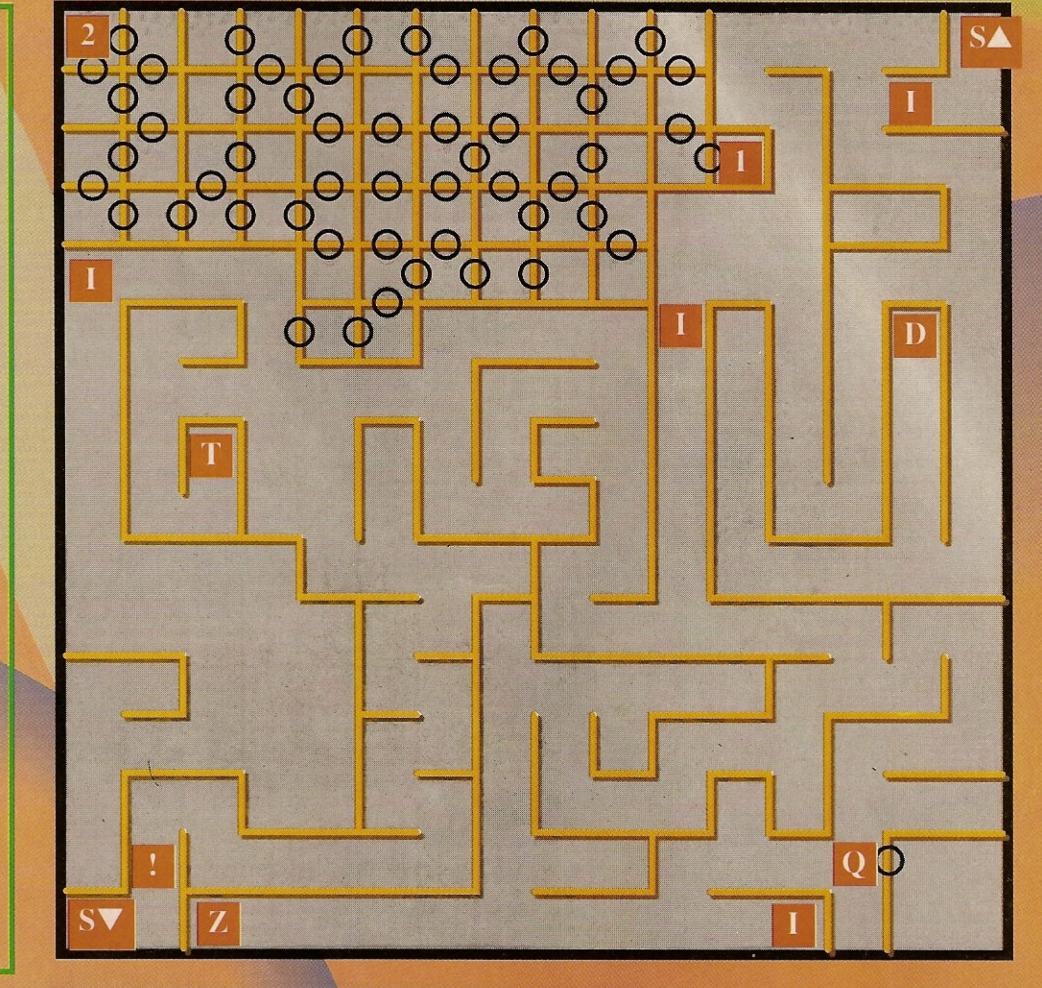


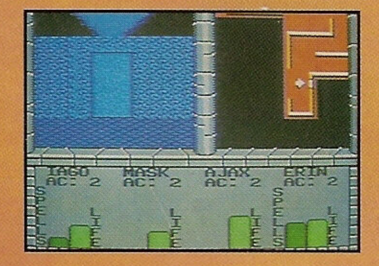
LLAVE

S - sube las escaleras (al nivel 1)
S - baja las escaleras (al nivel 3)
I - información
T - teletransporte
D - destino del teletransporte
I - guardianes
Z - pasadizo al nivel 1
O - puerta

PISTAS

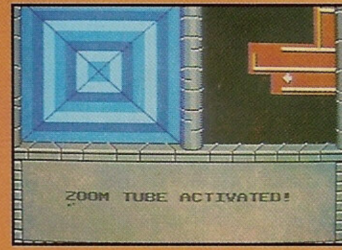
1 - ¡Es una espada más uno!
2 - Hay un hechizo (escudo) escrito en la pared de esta pantalla. Normalmente hay un nuevo hechizo en cada caverna, de modo que busca por todos los rincones.
3 - Además, en cada nivel existe un cierto objeto que debes encontrar - en este caso, la llave que encaje en la puerta. El primero consiste en devolver una bola de cristal a un anciano. En ambos casos, podrás encontrar los objetos en niveles posteriores.





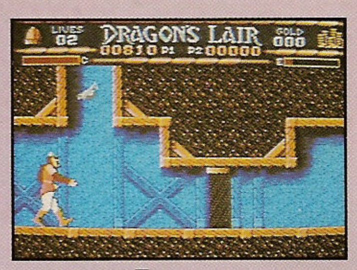












Este clásico de arcade llega hasta tu hogar

La última conversión de un arcade que lega al NES es el extraordinario "Dragon's Lair". ¡Aunque la versión NES no es exactamente igual al juego de disco láser que llegó a los arcades, contiene el mismo estilo de dibujos animados que dio tanto éxito al original!

¿Te atreves con la guarida del dragón?

Esta guarida, que parece un castillo, no sólo es un lugar sórdido y terrible sino que además es el hogar de incontables monstruos y zombies. Sin embargo, Dirk el Temerario tendrá que entrar a la fortaleza para encontrar y rescatar a su amada princesa Daphne - ¡eso si puede arrancarla de las garras del dragón!



La serpiente se eleva ...

¡Cuidado donde pones los pies!

El puente

Dirk será atacado antes de poder entrar en el castillo. Ten cuidado con el puente, ya que se está derrumbando, y entonces ataca a la serpiente desde la izquierda.

La plataforma elevadora

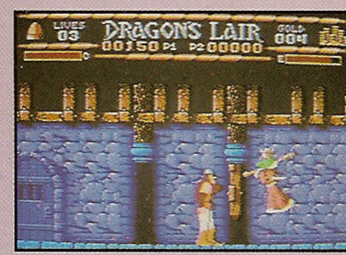
Esto es cuestión de suerte, ya que tendrás que elegir el siguiente nivel entre un cierto número de plataformas. ¡Si eliges la equivocada tendrás que volver a completar un área!

El hall de entrada

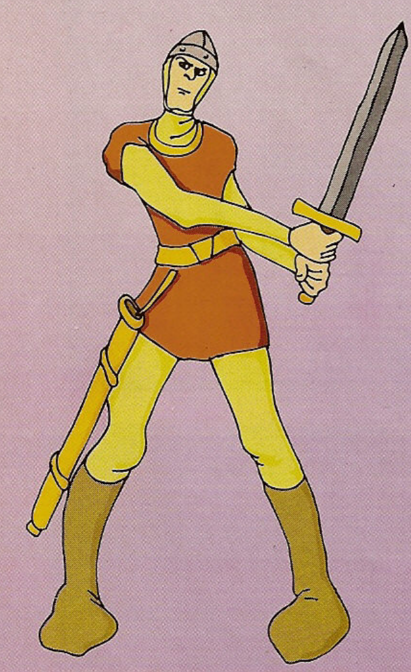
Este no es lugar para una cita - ¡hasta los prisioneros te tiran piedras! Vigila todos sus movimientos y corre a la primera oportunidad que tengas. ¡También tendrás que cronometrar tus movimientos, ya que sólo aquellos con los reflejos más rápidos podrán esquivar a las serpientes que caen sin previo aviso!



¡¿Serpientes?!

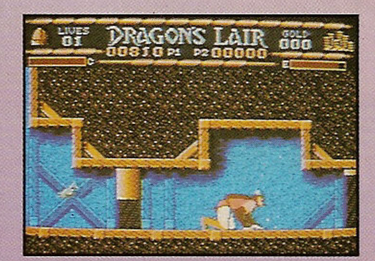


¡Ten cuidado cuando pases al lado de las púas de madera!



Las minas de oro (Nivel 2)

¡Hay cientos de tesoros en las minas de oro, pero por desgracia ésta se encuentra custodiada por los secuaces del dragón! Espero que no sufras de claustrofobia, ya que no hay mucho sitio allí abajo.



¡Coge el oro!

El rescate de la princesa Daphne

Hay siete áreas diferentes, incluyendo los cuatro niveles principales que tendrás que atravesar si quieres salvar a la princesa. ¡No sólo te mantendrá ocupado hasta altas horas de la madrugada, sino que los fantásticos gráficos harán que te pegues a la pantalla!

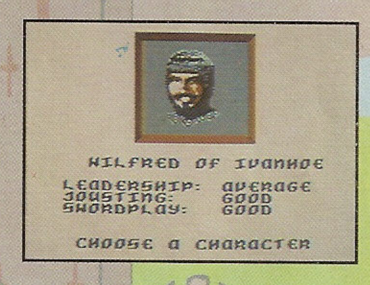
¡Guerra civil en el NES!



La guerra civil amenaza con dividir la Inglaterra medieval, ya que acaba de anunciarse la muerte del rey. Sin un heredero para el trono, parece que el único modo de decidir quién va a reinar es la guerra. Seis caballeros - tres sajones y tres normandos - comienzan a preparar sus armas, levantando inmensos ejércitos y conspirando para acabar con sus enemigos. Como uno de estos tres caballeros sajones, serás tú quien tenga que asegurarse de que Inglaterra no caiga en manos de los invasores ...

Los caballeros de la pantalla cuadrada

Hay cuatro caballeros distintos en los que te puedes convertir, cada uno de ellos con unas características diferentes. Elige entre Wilfrid de Ivanhoe, apropiado para principiantes, Wolfric el Salvaje, muy bueno en duelos, Cedric de Rotherwood, gran líder en las batallas o Geoffrey Longsword, que, tal y como indica su nombre, blande una gran espada. Una vez que hayas conquistado Inglaterra con un personaje inténtalo con otro, ya que tendrás que emplear nuevas tácticas en un nuevo escenario.

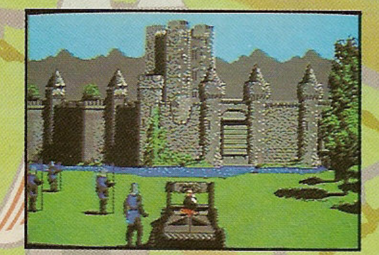


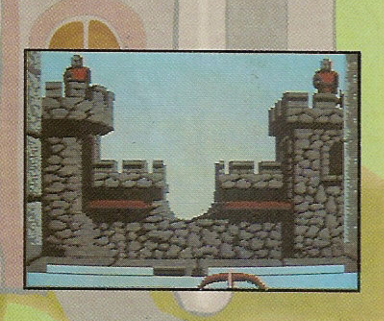
Conquistar el país





La idea básica de "Defender of the Crown" consiste en invadir todo el país y acabar con los invasores levantando un ejército capaz de acabar con cualquiera. El país se encuentra dividido en dieciocho secciones, cada una con un determinado número de hombres, así como impuestos extra cuyo dinero va a parar al dueño de la tierra. Si la tierra que quieres está en posesión de otro caballero, entonces lucha con él. Hay ciertos cuerpos con que puedes aumentar tu ejército, lo que puede que decida el destino de la lucha, ¡aunque, si tu ejército está muy mermado, lo mejor que puedes hacer es salir corriendo!

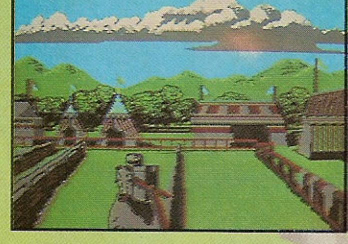




Castillos que se encuentran en juego

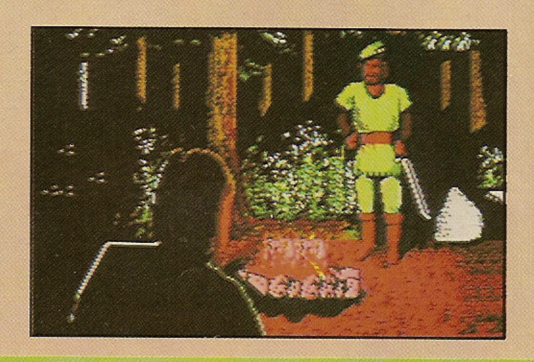
Cuando hayas reunido un ejército lo suficientemente poderoso, intenta conquistar otro castillo y sus tierras. Necesitarás una catapulta si quieres derribar los muros de la fortaleza, antes de entrar en ella y acabar con los enemigos que queden.

Si estás a punto de perder la batalla, puede que tu propio castillo se encuentre bajo el ataque. Tendrás que ser rápido con la ballesta si quieres sobrevivir para conocer al nuevo rey.



Otros sucesos

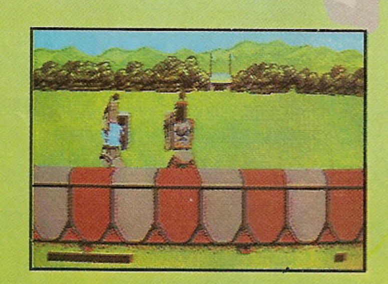
"Defender of the Crown" es un juego inmenso, con varios sucesos que te mantendrán alerta todo el tiempo. Los normandos pueden invadir tus tierras de un momento a otro, puede haber una dama que necesite de tu ayuda, o puedes atacar otros castillos para conseguir oro. Incluso puedes pedir ayuda a Robin de Sherwood cuando estés asaltando otros castillos, aunque sólo podrá ayudarte tres veces.





Torneos

Para conseguir fama o tierras extra (la fama aumenta tus posibilidades de lograr el liderazgo) puedes convocar un torneo. Aquí te enfrentarás a otros caballeros, primero en una justa y después en una lucha de "estrella de la mañana". El vencedor logrará honores o tierras de su oponente.





MISSION: IMPOSSIBLE™

En el cuartel general de las fuerzas de Mission Impossible, el silencio se apodera de la sala de control, cuando la teleimpresora se pone en marcha ...

"Buenos días, Jim ... Dr. O y su secretaria han sido secuestrados por la organización Siete Siniestros. Como ya sabes, Dr. O está comprometido en el programa de defensa de los Estados Unidos, y su deserción podría constituir una seria amenaza para la paz mundial. Tu agente, Shannon, estará seguramente intentando contactar contigo por medio del código IMF, lo que deberá darte pistas para localizarla. Como siempre que falle alguna de vuestras fuerzas IMF, la secretaria negará cualquier contacto con vosotros.

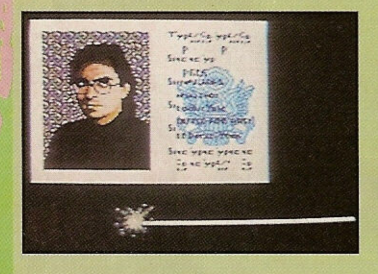


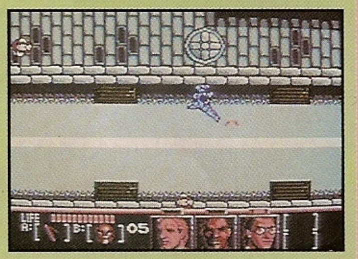
"Este mensaje se autodestruirá en cinco segundos ..."

Una amarga sonrisa se dibuja en el rostro de Jim Phelph, al darse cuenta del reto al que se enfrenta. ¿Aceptará esta misión? ¿Se encuentra preparado para reunir a los mejores agentes de que dispone? Bueno, estos son los comandos de Mission Impossible - ¡por supuesto que lo está!

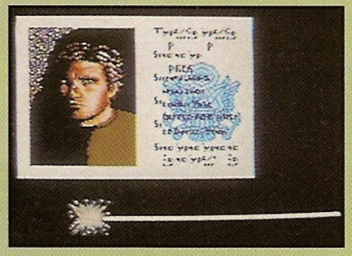
PERSONAL IMPOSIBLE

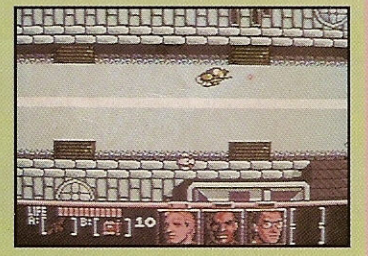
Jim Phelphs, el líder de IMF, envía a sus tres mejores agentes al rescate del Dr. O y Shannon. Unete a ellos, ya que sus conocimientos y habilidades podrían ser la clave de tu éxito ...



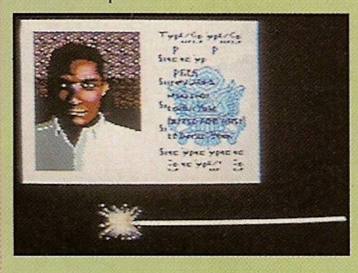


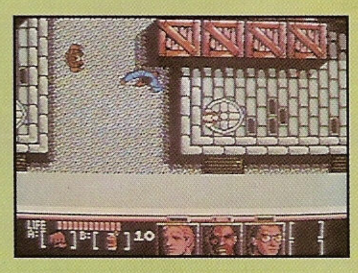
Nicholas "Shakespeare" Black - Nicholas incorpora el aspecto dramático del juego. Es un ex-profesor de teatro, así como un maestro en el arte del disfraz. Habiendo nacido en Australia, su arma principal es, por supuesto, el boomerang. Pero su habilidad especial es asumir otra identidad, lo que le permite acercarse o alejarse de los agentes enemigos sin que estos le reconozcan (¡y le persigan!).





Mark "Monta como el viento" Harte - Max es normalmente muy fuerte y rápido, aunque en esta misión el armamento pesado que tiene que utilizar le hará perder velocidad. Su arma principal es un rifle, y su puntería es inmejorable. También tiene una cierta cantidad de bombas accionadas por control remoto, que primero coloca y después explosiona desde una cierta distancia. Estas bombas pueden ser valiosísimas en ciertas partes de la misión.





Grant "La gacela" Collier - Grant es el genio en electrónica de entre todos los miembros de IMF, y le encanta descifrar códigos electrónicos. El solo es capaz de salir de los líos en que se ve envuelto, por lo que los puños son su mejor arma. También tiene bombas de gas adormecedor, que dejan indefensos a sus enemigos durante un cierto periodo de tiempo.

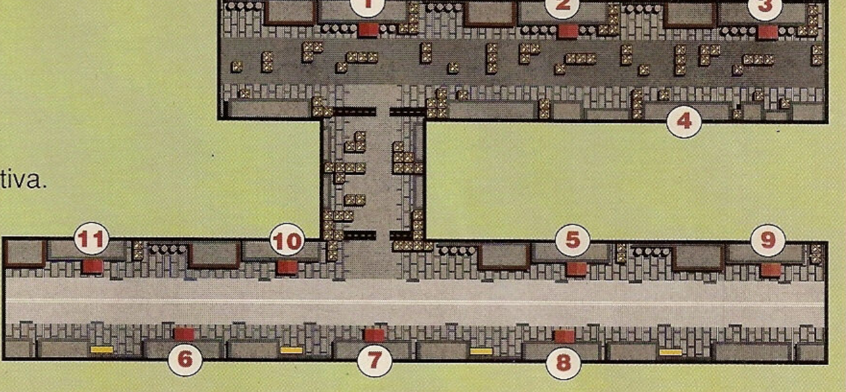
LA CONEXION RUSA





La misión que te han encomendado requiere algo especial de tus agentes. Lento pero seguro, tendrás que acabar con los Siete Siniestros y hacer que sus intentos de acabar contigo fracasen uno a uno. Tu misión comienza en las calles de Moscú, donde hay agentes enemigos acechando en las esquinas y esperando para terminar con tu carrera. Busca por todas partes, y sigue los consejos que te den tus informadores. Una vez que hayas logrado pasar, métete en las alcantarillas, donde te esperan más enemigos y peligros ...

1 - Llena el nivel de energía de los agentes.
2 - Desactiva este mecanismo.
3 - Información vital.
4 - ¡Mira por todas partes!
5 - Coge el maletín.
6 - Una amistosa charla podría ser muy productiva.
7 - ¡Puede que este tipo sea un agente doble!
8 - Una valiosa información.
9 - ¿El pase?
10 - Un atajo ...
11 - ¿A que te alegras de haber preguntado?



¡¿LAS VACACIONES DE BUSMAN?!

El espionaje es una profesión muy dura, pero tiene sus compensaciones, una de las cuales es la posibilidad de viajar al extranjero. ¡Tu equipo tendrá que cubrir unas cuantas millas en esta misión, de modo que asegúrate de no olvidar las pastillas contra el mareo!





MOSCU - RUSIA

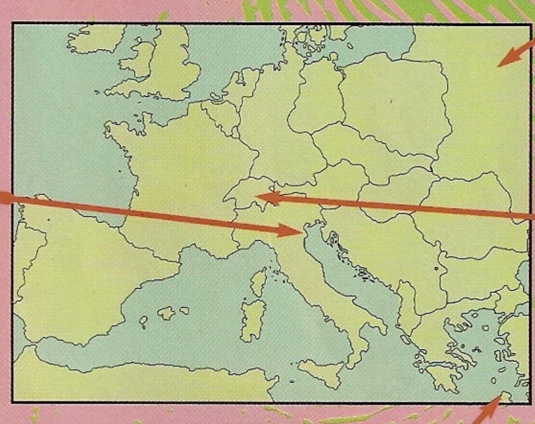
No olvides la señal de la cruz roja.

Encuentra y desconecta el detonador (camarada)

VENECIA - ITALIA

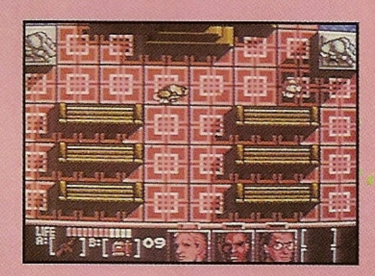


Cuidado con los canales





SUIZA
Entra en la guarida y libera a los rehenes.



¡Los nervias se ponen a prueba en el templo!

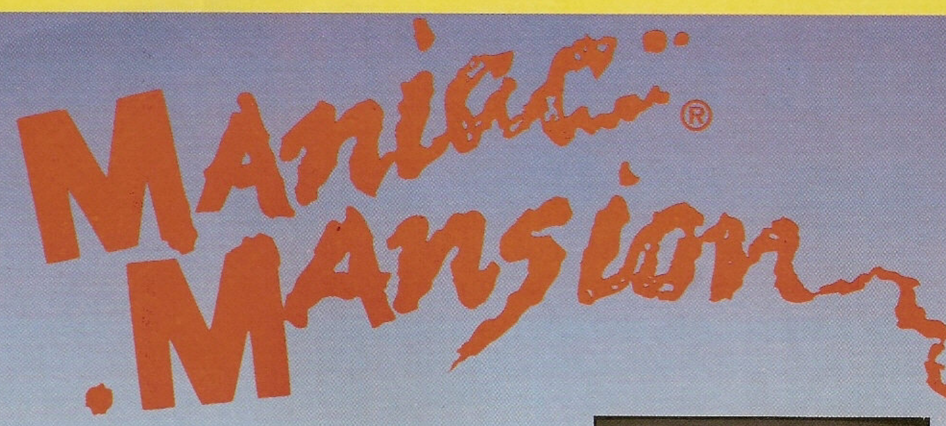


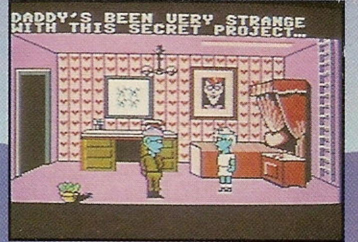
LA COSTA - CHIPRE
¡Adiós Siete Siniestros, hola paz!



LOS ALPES - SUIZA
No pierdas el último submarino

Lejos, muy lejos en una oscura y solitaria colina, se levanta una formidable mansión. Nadie está seguro de lo que ocurre dentro de sus muros, y hasta hace muy poco nadie se ha atrevido a averiguarlo. Quizá podamos ahora descubrir algunos de los oscuros secretos de Maniac Mansion ...

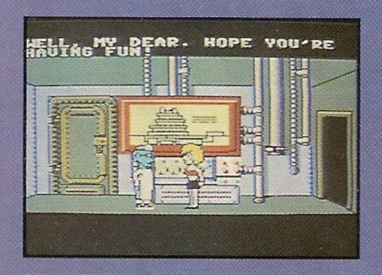




Esa extraña familia

Maniac Mansion es el hogar de una familia ciertamente extraña, que tiende a replegarse sobre sí misma. El cabeza de familia es Dr. Fred, el científico loco, cuyo ayudante es un alienígena con tentáculos. También está la enfermera Edna, quien, a pesar de su título, no piensa curarte. El extraño Ed es un adolescente al que le encantan los hamsters, y, finalmente, en la bañera, vive el difunto primo Ted - ¡no resulta una visión muy agradable!





¡Nuestra animadora ha desaparecido!

El dr. Fred, para poder llevar a cabo uno de sus extraños experimentos, ha secuestrado a Sandy, una animadora del instituto local. Sus amigos han decidido tomar cartas en el asunto y rescatarla, sin importarles las consecuencias. ¡Conducidos por Dave, el novio de Sandy, tendrán que entrar en la mansión, encontrar a Sandy y liberarla, aunque no saben los laberintos y peligros que les aguardan!

Conoce al equipo



DAVE: El novio de Sandy, un muchacho estupendo.



RAZOR: Razor es una muchacha encantadora con un increíble talento musical.



WENDY: El talento de Wendy reside en escribir, ¡y desde luego sabe escribir a máquina!



BERNARD: Dále una caja de herramientas, y te dejará asombrado.



JEFF: Jeff es un muchacho normal, con una gran habilidad para reparar teléfonos.



MICHAEL: La experiencia de Michael en revistas y fotografía va a resultar muy útil en habitaciones oscuras.



SYD: Syd también posee un gran talento para la música, además de mucho valor.

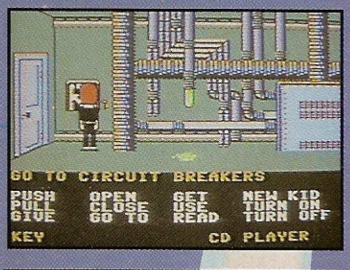
Límpiate los pies



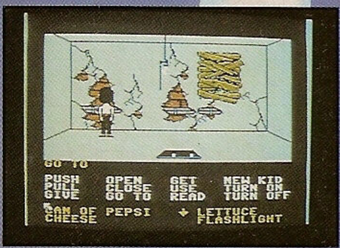
Una vez que hayas elegido tu equipo de entre todos tus amigos tendrás que adentrarte en la mansión, teniendo cuidado de no despertar a sus habitantes, o lo pagarás con la muerte. El juego es una serie de laberintos que tendrás que resolver en orden lógico si quieres llegar hasta Sandy y poner fin a los planes del dr. Fred para gobernar el mundo. El trabajo en equipo es esencial al ir atravesando las distintas pantallas, y aunque a primera vista algunas cosas puedan parecerte confusas, al ir avanzando todo se aclarará y comenzará a tomar algún sentido.

¡Liado, confundido y asombrado!

Si utilizas la cabeza pronto serás dueño de la situación, y te encontrarás en el buen camino para liberar a Sandy. No olvides que todos los muchachos tienen habilidades especiales, y si resuelves los problemas en cierto orden podrás lograr el éxito. Aquí tienes unos cuantos ejemplos de cómo conseguirlo.



Si Dave desconecta el fluido



Bernard puede arreglar los cables arrancados



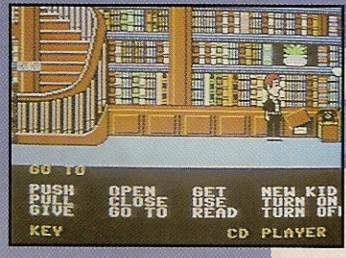
Busca en la nevera



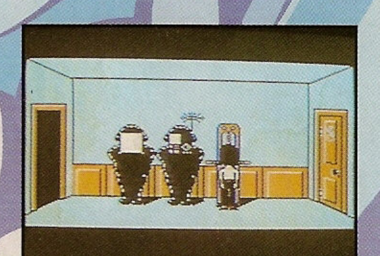
Y tú podrás jugar al juego de arcade y conseguir el código



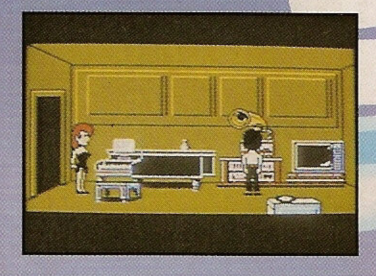
Utiliza el microonda y agua para despegar los sellas



Si consigues la cinta



Utiliza las pesas para aumentar la fuerza de un personaje



Y grabas la música de Razor

Este es sólo un ejemplo de todo lo que tendrán que hacer los muchachos en Maniac Mansion.

¡Es una aventura que nadie ha visto antes!



Penetra en las sombras...

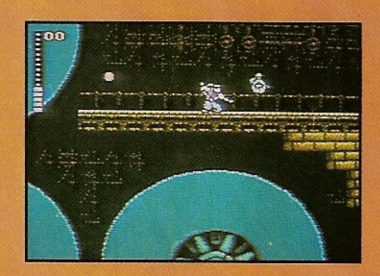
Las sombras ocultan oscuros y peligrosos secretos - juegan malas pasadas a la mente, y son sinónimo de maldad y terror. De modo que la colina debe ser aún peor... Sólo cuando uno entra en las sombras desaparecen las terribles alucinaciones. Pero el Blue Shadow no es una alucinación. No sólo quiere aterrorizar al malvado emperador Garuda, que gobierna América con mano de hierro - intenta apartarle del poder de una vez por todas...



Defiéndete con la katana

Los poderes de la sombra

Dos poderosos personajes componen los ninjas Blue Shadow, y como tales pueden pelear a la vez en pantalla. Utilizando una gran variedad de armas ninjitsu, tienen que acabar con los enemigos sin que éstos acaben con ellos, y convertir el país en un lugar seguro donde vivir.



Busca en las sombras

Las armas no son lo único que necesita un feroz guerrero. Las botellas de energía vital se encuentran escondidas en varias cajas, y son capaces de reponer parte o toda la salud perdida. Un scroll aumenta el alcance de tu arma, mientras que las bombas añaden un toque explosivo al juego.



Ataca a distancia con el shuriken

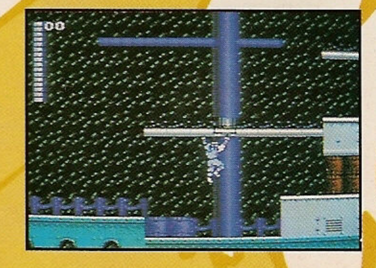


Una sombra de la gloria pasada

El emperador Garuda ha hecho arrodillarse a las mejores ciudades de América - es un ejemplo de cómo caen los poderosos, propiciando lo que la democracia más detesta. Pero ahora han llegado los Blue Shadow para poner remedio a los desastres de todos estos años...



Balancéate con el kusarigama

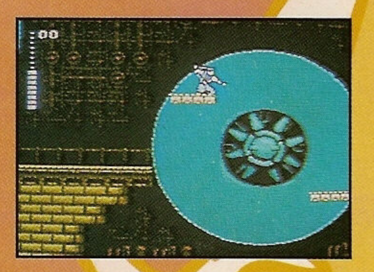


Tus poderes te permiten subir más allá de las plataformas

Nivel uno - El puerto



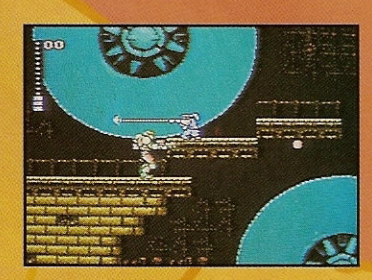
¡Cuidado con los ninjas naranja!



¡Introdúcete en los motores del barco!

Una flota de barcos se está pudriendo amarrada en el puerto, como recuerdo de tiempos mejores. Con la lluvia cayendo sobre las cubiertas, los Blue Shadow tendrán que avanzar por las plataformas deslizantes, luchando con cualquiera que se cruce en su camino, y desmontar las primeras defensas del emperador.

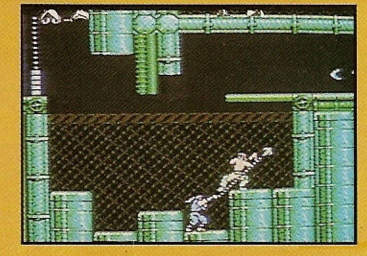
Sólo necesitas un golpe para acabar con la mayoría de enemigos de las primeras secciones, aunque también te encontrarás con algunos guardias a los que tendrás que golpear un poco más. ¡Deja el shuriken para los más grandes!



Acaba con el hombre misil no sólo con un arma, sino también con agilidad

Nivel dos - Las alcantarillas

Con los ninja surgiendo del agua, y los gases venenosos avanzando hacia tí, aquí es donde comienza la verdadera aventura. Utiliza el shuriken para quitarte de encima a los mirones que aparecen al principio, y entonces echa mano de la cadena para librarte de los francotiradores. Al final del nivel lucharás contra un enorme tanque que os deja pequeños a tí y a tu compañero.



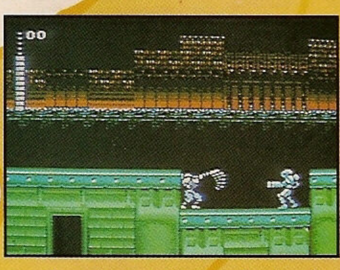
¡Cuidado con los boomerangs que vuelen a baja altura!

¡El tanque asesino!

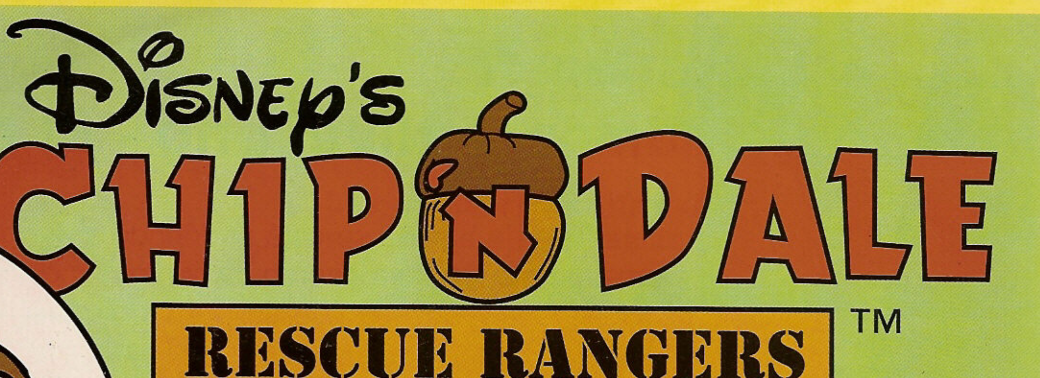
Nivel tres - Los tejados

Con un escenario surrealista lleno de elementos de pesadilla, el tercer nivel ofrece, si cabe, más acción. Espero que no sufras de vértigo, ya que la caída resultaría muy larga. Utiliza el kusarigama para vértelas con los francotiradores, y ten cuidado con las tropas de asalto.

Se incluyen dos excitantes niveles más en este soberbio cartucho, cada uno incluyendo increíbles gráficos y efectos de sonido. ¡Si buscas algo fuerte, entonces no vayas más allá de "Blue Shadow"!



¡Lucha en los tejados!



"¡Hola, aquí la Agencia de Rescatadores Chip y Dale! ¿Podemos ayudarle? ¿Un gatito? No, señora, no hay trabajo demasiado pequeño para nosotros ¡Desde luego que somos los mejores! ¡Los Rescatadores en acción!"



¡Los Rescatadores!

Los Rescatadores son un grupo de amigos, siempre dispuestos a hacer suya la causa de cualquiera de las criaturas del bosque. Cada uno de ellos tiene una habilidad diferente, y como equipo, son ciertamente invencibles.

CHIP Y DALE - Las adorables ardillas que hacen la mayoría del trabajo sucio

GADGET - Un mago de la técnica - ¡sus habilidades como inventor son de sobra conocidas!

MONTERREY JACK - Monty siempre está dispuesto a ayudar a Chip y Dale a encontrar puertas secretas.

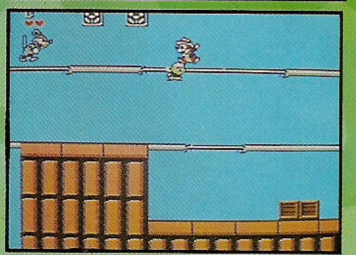
ZIPPER - Cuando Zipper vuela por delante, se asegura de que no les ocurra nada a Chip y Dale.

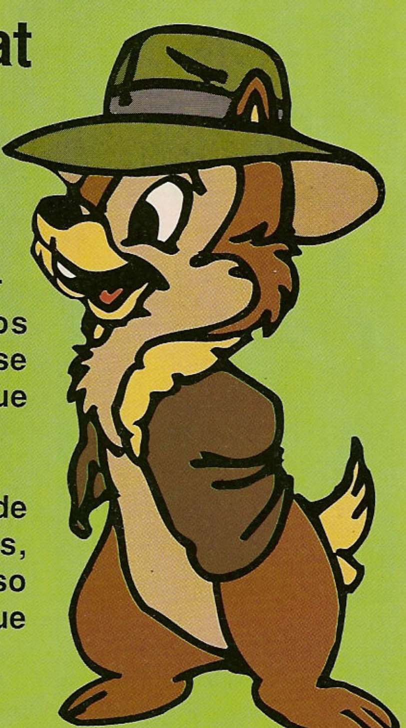


Los dominios de Fat Cat

"Rescue Rangers" está lleno de niveles a todo color, y en cada uno de ellos se encuentra uno de los secuaces de Fat Cat. Chip y Dale van a verse en dificultades, aunque con su agilidad, deberían salir adelante sin demasiados problemas. ¡Los verdaderos problemas comienzan cuando se encuentren a los enemigos más grandes que hayan visto nunca!

La aventura da comienzo en el parque, donde hay perros y ratas mecánicas escondidos, preparados para saltar sobre tí antes incluso de que comiences tu búsqueda. Tendrás que



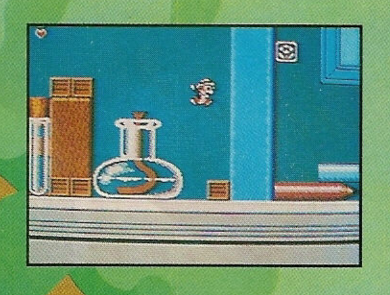


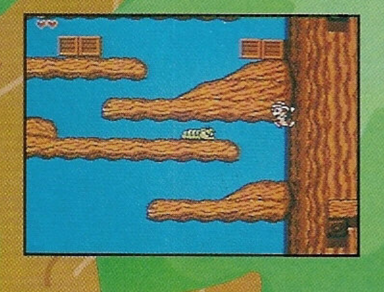
luchar con ellos arrojándoles cajas de tomates podridos - ¡no dejes escapar ninguna estrella o flor que encuentres debajo de un arma, ya que suponen puntos de bonificación!

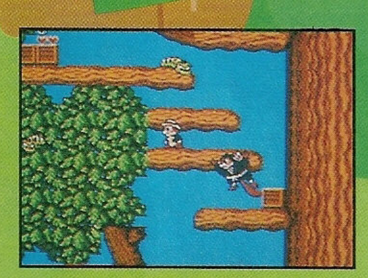
Una vez que te hayas deshecho de los robots y hayas llegado hasta los cables eléctricos, podrás entrar en el laboratorio. Entre tubos de ensayo y aparatos de laboratorio, las ardillas tendrán que vérselas primero con las ratas, antes de enfrentarse con una de las creaciones de Fat Cat. Una vez que se hayan deshecho de todos ellos ve hacia el bosque, donde tendrás que vértelas con más secuaces del malvado Fat Cat.

Lo siguiente que encontrarás es un gran árbol, pero eso no debería suponer una gran obstáculo para nuestros héroes. Al subir por él se encontrarán con algunos gusanos reptando por él, que intentarán arrojar a las ardillas de la rama en que se encuentren.

Pero esto no es todo. Chip y Dale tendrán que vérselas con los enemigos que aparezcan en las cocinas de un restaurante local, mantener el silencio en una biblioteca llena de canguros, y enfrentarse a algunos malvados muñecos situados en unos grandes almacenes. ¡Incluso al terminar el primer mapa, aparecerá otro nuevo con retos aún más peligrosos! ¡Desde luego, resulta duro ser un Rescatador!

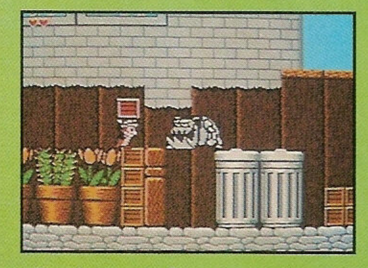




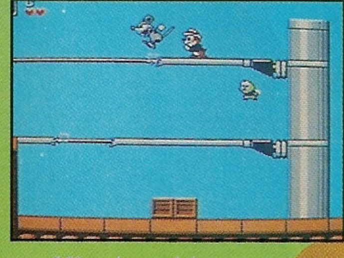


¡Otros retos para nuestras ardillas!

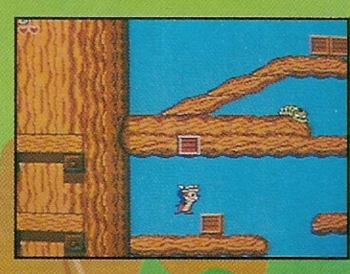
Chip y Dale pronto se sentirán como en casa en estos lugares, pero hay ciertos misterios que hasta los Rescatadores necesitan resolver. Aquí tienes unas cuantas técnicas que les ayudarán a salir adelante ...



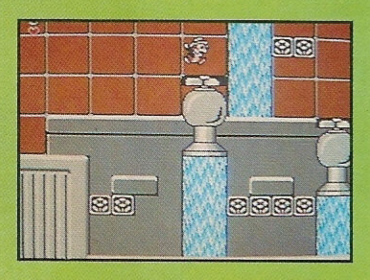
Acaba con los enemigos lanzándoles cualquier cosa que tengas a mano.



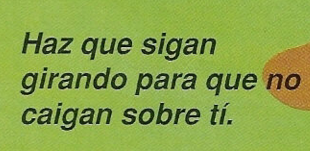
Mira las chispas que surgen de los cables eléctricos averiados - ¡cronometra tus saltos cuidadosamente!



¡Lanza piedras para luchar contra los enemigos situados encima de tí!



Cierra los grifos saltando encima de ellos.



Haz que sigan girando para que no caigan sobre tí.

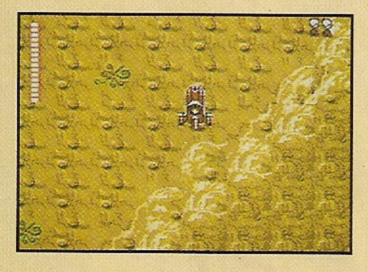




STAR WARS

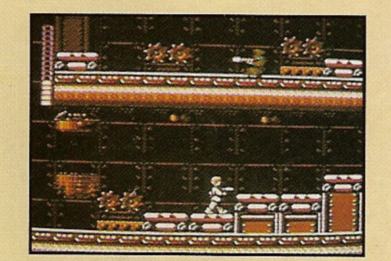
Hace mucho, mucho tiempo...

En 1.975, para ser exactos, Star Wars se convirtió en un éxito del cine, revolucionando para siempre el cine de ciencia ficción. Gracias a sus maravillosos efectos especiales y a las increíbles escenas de acción, hizo que muchos aficionados al género volvieran a verla una y otra vez. ¡Ahora ya lo tienes en tu NES, y parece que va a repetirse el éxito de la película en forma de videojuego!



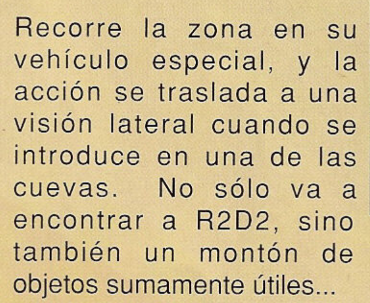
En el vehículo

El Mundo de Tatooine



R2D2 permanece en esta trampa de arena

Tatooine es poco más que un desierto barrido por el viento, gobernado por el emperador. Las cuevas son el escondite de los proscritos, que no dan precisamente la bienvenida a los visitantes. Sin embargo, Luke y C3PO tendrán que buscar en todas ellas hasta encontrar al androide perdido.

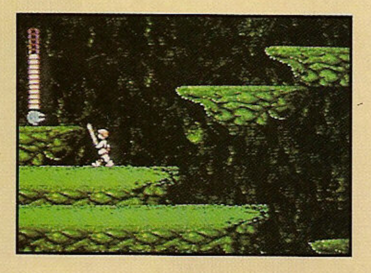


Llévale a la cueva de Obi-Wan Kenobi. ¡Obi posee una espada láser comoa la tuya!

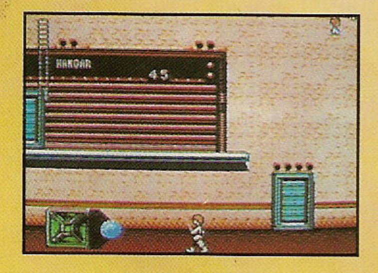
Recorre la zona en su vehículo especial, y la acción se traslada a una visión lateral cuando se introduce en una de las cuevas. No sólo va a encontrar a R2D2, sino también un montón de objetos sumamente útiles...



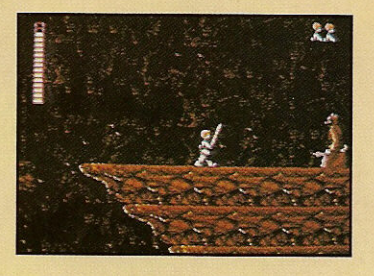
Lucha contra tus enemigos con la espada láser



¡Coge todos los escudos que puedas para el Halcón Milenario!



Si Luke tiene que recopilar toda la información que necesita sobre el Imperio, entonces tendrá que buscar por todas partes. Hay cápsulas de energía y vidas extra en muchos lugares - ¡seguro que vas a necesitarlos para salir de las cuevas!



¡Ten cuidado con estos enormes monstruos!

VUESTRAS DUDAS MAS FRECUENTES

Aquí, en la redacción del Club Nintendo, estamos recibiendo cientos de llamadas vuestras cada día preguntándonos dudas relativas a los juegos. Y dado que hay muchos de vosotros que nos preguntáis las mismas dudas, hemos decidido incluir este apartado especial en la revista y contestar a las más frecuentes que nos habéis consultado. ¡Esperamos que os sirvan de ayuda!



THE LEGEND OF ZELDA

¿Cómo puedo conseguir la flauta en el segundo nivel?

En el centro del laberinto hay una pantalla en la que se ve un pasillo vertical formado por piedras laterales. Se puede acceder a la pantalla inferior simplemente empujando la pared sin necesidad de utilizar bombas. En esta pantalla es donde se encuentra la flauta.

The Legend of Zelda 2 Parte

¿Cómo puedo conseguir el brazalete de la fuerza?

Al no tener la escalera, no puedes pasar a través del río a la zona izquierda del plano. Lo puedes hacer a través de los "bosques perdidos" haciendo el siguiente recorrido: arriba, izquierda, abajo, izquierda. Cada vez que efectúes uno de estos movimientos se te repetirá la pantalla, hasta que en el último movimiento aparezcas debajo del cementerio. Posteriormente, tendrás que localizar el brazalete en los soldados de piedra.

The Legend of Zelda 2 Parte

¿Dónde se encuentra la balsa?

La balsa está en el cuarto palacio. Para llegar a ella, tendrás que pasar a través de la pared superior de la pantalla del Triforce. Encima de dicha pantalla hay otras tres más, y la balsa se encuentra en la tercera.

ZELDA II

¿Dónde se encuentra el sexto palacio?

Encontrarás el sexto palacio tocando la flauta y situándote entre las tres piedras que forman un triángulo en el desierto.

¿Dónde se encuentra la llave mágica?

La llave mágica se encuentra en una ciudad llamada Nuevo Kasuto. Esta ciudad está situada en la zona que se encuentra después de pasar la araña. Hay un recinto arbolado que aparece después de atravesar una cueva al Norte. Golpea los árboles con el martillo y aparecerá este pueblo.

THE BATTLE OF OLYMPUS

¿Cómo puedo conseguir el primer corazón de las ninfas?

En Argolis, a la entrada de la cueva que lleva a Prometeo, utiliza el ojo de los dioses. Aparecerá una puerta que te llevará al primer corazón.

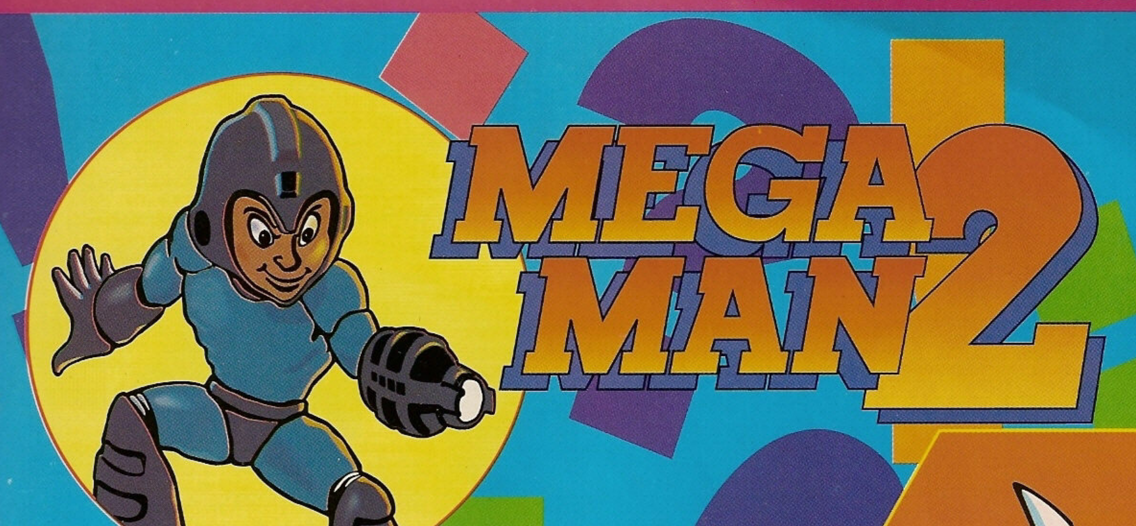
SUPER MARIO BROS. 3

¿Dónde se encuentra la primera flauta?

En la tercera sección del mundo 1 se encuentran unos grandes bloques suspendidos en el aire. En el bloque de color blanco situado en el centro tendrás que hacer lo siguiente: agáchate durante 5 ó 6 segundos hasta que caigas, y rápidamente ve hacia el lado derecho. Llegarás hasta un cofre en el que se encuentra la flauta.

¿D
dia
Dr

Si
llev
ba
dif
gu
es



¿Cómo se puede derrotar al dr. Wily?

El único objeto capaz de derrotar al dr. Wily cuando está en versión extraterrestre es lanzándole las pompas cuando se encuentre en la puerta más baja.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

¿Cómo se atraviesan las alcantarillas del edificio que se encuentra en el nivel 3?

Algunas veces los techos de las alcantarillas son demasiado bajos, con lo que, si saltas a plena potencia, te golpearás con ellos y no podrás acceder a la zona deseada. Para pasar, pulsa MUY LIGERAMENTE el botón A. De este modo saltarás con menos intensidad, no te golpearás con el techo y podrás atravesar estos espacios.

Simon's Quest™

ónde se encuentran el mante y el ojo de ácula?

utilizas la barca para ir a la izquierda y vas el corazón, romperás el hechizo del rquero y éste te llevará a un lugar erente. Ahí se encuentra la mansión que uarda el ojo de Drácula, y muy cerca de ste punto está el diamante.



LOLO 2

¿Qué puedo hacer para atravesar la tercera pantalla?

La dificultad estriba en coger los dos corazones que se encuentran cerca del cofre. Para ello, tendrás que mover los cajones de la siguiente manera: coloca los que se encuentran a derecha e izquierda un paso hacia arriba, y entonces desplaza el del centro a derecha o izquierda. Haz lo mismo con la segunda fila de cajones. Podrás atravesar el cofre y coger los dos corazones.

POWER BLADE™

Aquí tienes una lista de claves para acceder a diferentes fases del nivel normal:

D67B3930
K5384JD2
4D8J66BJ
5B1JJ1KJ
77KD10GJ

Y estas son las claves para acceder a diferentes fases del nivel de dificultad:

1D5F6683
513K8FF7
3402D227
28K5D23D
7JB40925

Las fuerzas rebeldes

¡Una de las mayores atracciones de "Star Wars" es que sigue la película casi escena por escena! Todos los personajes principales se encuentran en el juego, cada uno con sus propias habilidades y técnicas.



LUKE SKYWALKER - Luke es el personaje principal. Con su pistola y su espada láser, cuenta con una verdadera "fuerza".

HAN SOLO - Han suele estar en un bar cercano, siendo verdaderamente rápido con su arma. Es el dueño del Halcón Milenario.

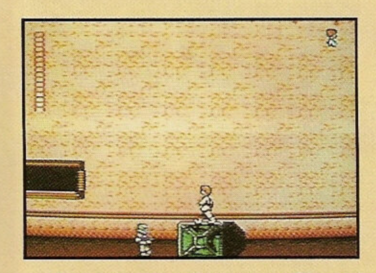
PRINCESA LEIA - Leia es prisionera del emperador en la Estrella de la Muerte. Ha enviado a dos robots para pedir ayuda ...

C3PO - Un muchacho realmente encantador (aunque un poco mecánico), pero sufre de unos ataques de pánico impropios de un robot. Es el único capaz de traducir los sonidos que emite R2D2.

R2D2 - Un montón de hojalata con una computadora dentro. R2D2 es capaz de programar un holograma de Leia para poder conseguir ayuda.

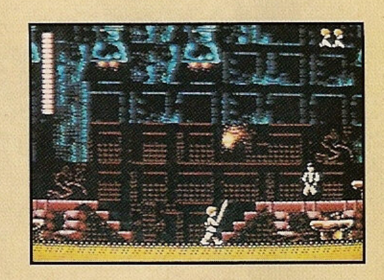
OBI-WAN KENOBI - La fuerza está realmente con él. La empleará para ayudar a Luke y sus amigos.

Dentro de Mos Eisley...



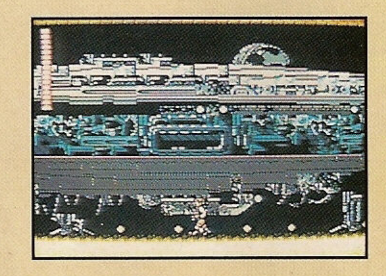
¡Las tropas son sólo el comienzo de tus problemas!

¡Primera parada, el bar! Este es el refugio de Han Solo y, ya que es él quien posee el Halcón Milenario, Luke tendrá que sacarle de allí y convencerle para que le ayude.



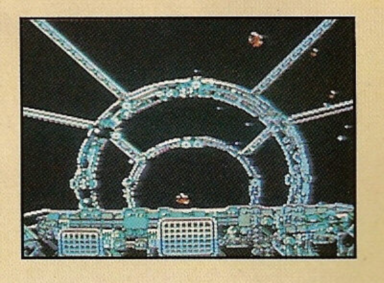
¡Hay tropas y Jawas custodiando la entrada al hangar, pero con la ayuda de Han, Luke no debería tener demasiadas dificultades para llegar hasta el Halcón!

Llega hasta la Estrella de la Muerte



Para ayudar a los rebeldes, Luke tendrá que llegar hasta la Estrella de la Muerte, conseguir los planos de la princesa Leia y destruir toda la estación. ¡Es más fácil decirlo que hacerlo! Primero tendrá que salir de una nube de asteroides que están a punto de destruir el Halcón. ¡Sólo los mejores pilotos podrán superar esta tremenda prueba!

Sin embargo, si logra alcanzar este punto, se verá atrapado por la Estrella de la Muerte, donde comenzará la segunda parte de esta increíble aventura. ¿Podrá Luke abrirse paso entre las tropas del emperador y encontrar a la princesa Leia antes de escapar de las garras de la Estrella de la Muerte? ¿Podrá incluso destruir la gigantesca estación espacial? ¡Con la fuerza, puede que lo logre!



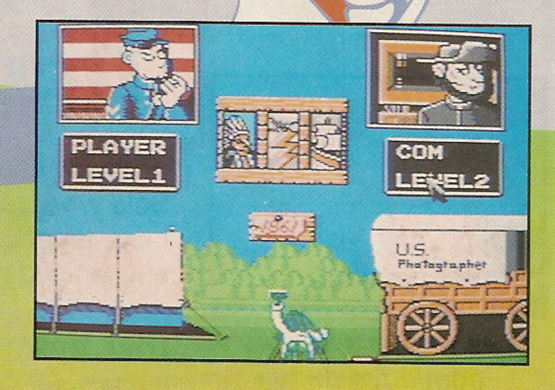
"Star Wars" es un gigantesco juego, y una de las mejores conversiones de una película que hayamos visto hasta la fecha. ¡No se te ocurra perdértelo!

NORTH AND SOUTH

El sol se eleva, iluminando las praderas silenciosas de América. Un sonido sordo se escucha en la distancia, cuando la caballería galopa desde el cuartel para afrontar otro día de batalla ...

Estamos en 1.861, y América se encuentra dividida por la Guerra Civil. Los estados del Sur, bajo la presión impuesta por el recién elegido presidente Lincoln para abolir la esclavitud, han formado su propio gobierno confederado y han atacado a los estados del Norte. Esto es sólo el principio de una larga y sangrienta guerra con los estados norteños de la Unión...

Los dos bandos



El Sur

Los estados del Sur (los Confederados) están bajo la presidencia de Jefferson Davis, que ha colocado al general Lee al frente de las fuerzas confederadas. El Sur cuenta con menos hombres, y es técnicamente inferior a las fuerzas del Norte.

El Norte

Los unionistas del Norte son liderados por Abraham Lincoln, cuya lucha por abolir la esclavitud provocó la agresiva reacción del Sur, lo que condujo a la Guerra de Secesión. El general Grant lidera las tropas de la Unión, que tienen todas las probabilidades a su favor.



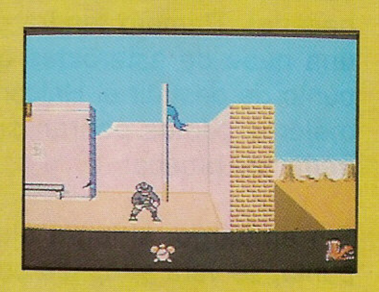
Tácticas

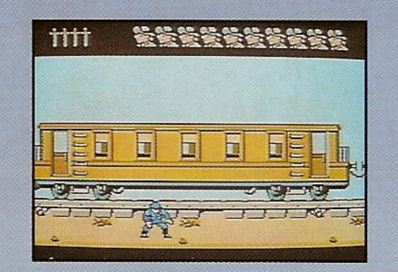


La experiencia en cuanto a tácticas es de vital importancia, si quieres acabar rápido con el enemigo. Planea tus movimientos con precisión militar, evitando los enfrentamientos directos siempre que puedas, mientras que extiendes tus territorios y expandes tu control sobre el mapa.

Sobre el muro

Si puedes capturar las fortalezas, habrás dado un gran paso hacia la victoria. Abrete camino entre las tropas enemigas y coloca tu bandera al conquistar nuevos territorios.





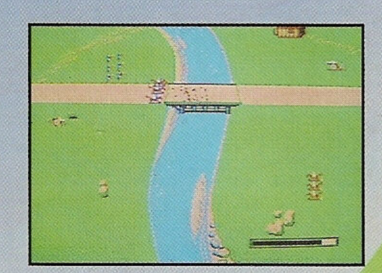
Coge el tren

Súbete al tren y lucha contra los soldados que te salgan al paso si quieres llegar hasta el motor. Ahora puedes hacerte con el oro del enemigo y aumentar tu ejército.

Cuerpo a cuerpo

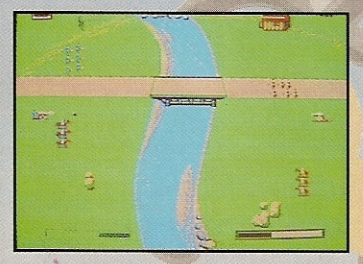


¡Mantén el puente!

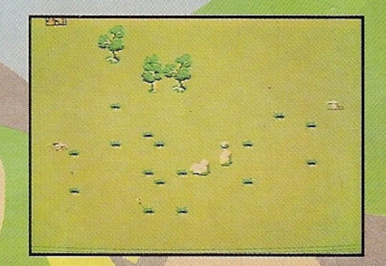


¡Carga!

Si el enemigo penetra en tu territorio o tú en el suyo, comenzará una batalla. Tendrás que reunir a tus tropas y colocarlas en posición de batalla ante el avance enemigo. Puedes elegir la unidad que quieras controlar desde el cañón: infantería o caballería.



Utiliza el cañón para atravesar el cañón

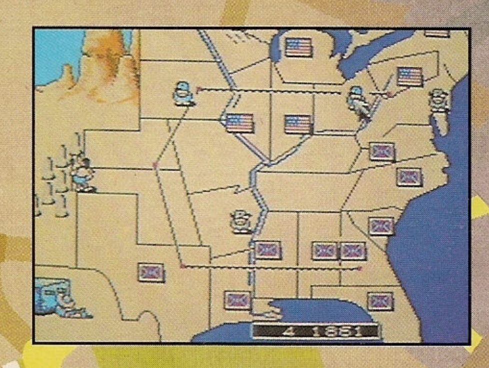


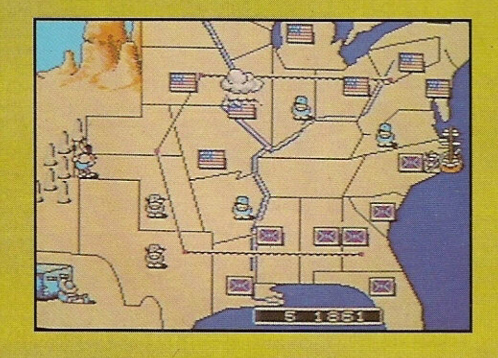
¡Victoria!

Dependiendo de las fuerzas que lance el enemigo contra tí, así tendrás que combatirlas. Siempre resulta útil colocar tus tropas de infantería cerca del puente, donde puedan cortar el paso al enemigo. Entonces haz que la caballería atraviese rápidamente el puente, para enfrentarse a las tropas enemigas. Una vez que la caballería haya efectuado su carga, podrás comenzar a utilizar el cañón. Sin embargo, no pierdas nunca de vista los movimientos enemigos, especialmente el disparo de cañón, y retírate cuando sea indispensable hacerlo.

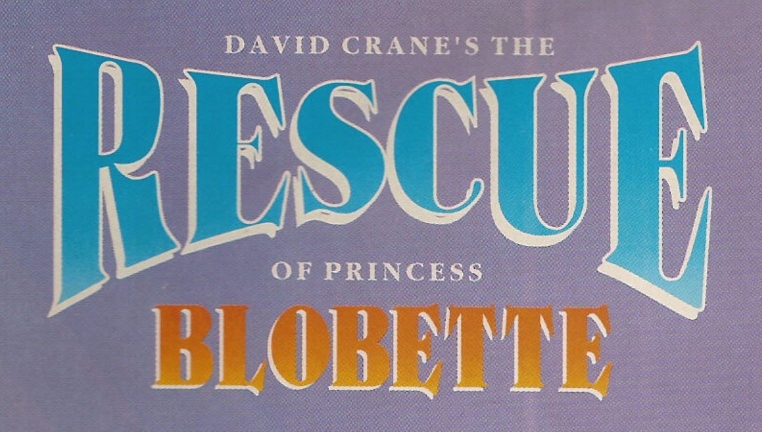
No importa ni la lluvia, ni el sol ni los indios

Antes de comenzar a jugar, tendrás la opción de incluir en el juego algunos elementos que pueden resultar interesantes, lo que podría hacer cambiar el curso de la guerra. La nube de tormenta se moverá por todo el mapa al azar, impidiendo temporalmente el movimiento de la unidad sobre la que se encuentre.



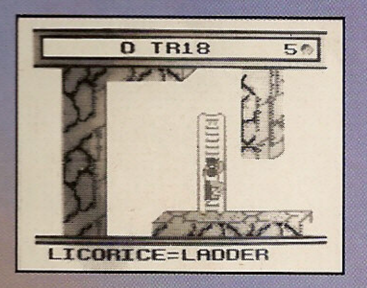


Los indios atacarán ocasionalmente a cualquier unidad que se encuentre en los estados vecinos, y los mejicanos bombardearán Texas, lo cual, obviamente, afectará a cualquier unidad que se encuentre estacionada en la zona. Finalmente, el barco hará posible la llegada a Carolina del Norte de refuerzos provinientes de Europa. El ejército que controle esta zona podrá contar con las tropas que desembarquen.



Los usuarios de NES ya conocen "A Boy And His Blob". Ahora le toca a Game Boy™ ser anfitrión de uno de los juegos más originales que hayan aparecido en los últimos años.

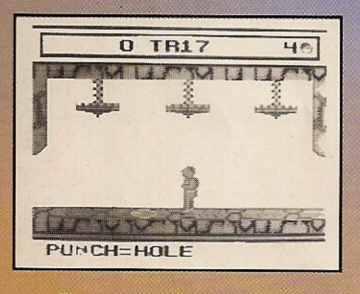
Lo bueno de esta nueva encarnación del juego es que se trata de una aventura totalmente nueva tanto para los novatos como para los expertos. Lo malo es que la novia de Blob ha sido secuestrada y él (y tú de paso) ¡ se ha comprometido a rescatarla!



Subir por una escalera de regaliz...

¡Gominolas de potencia portátiles!

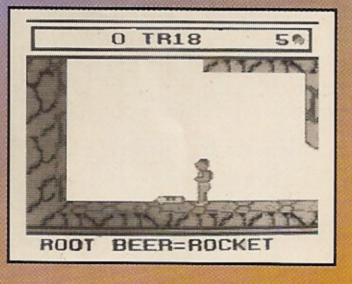
Como la mayoría de los lectores del Club Nintendo ya sabrán, Blob se alimenta de gominolas. Cada tipo de gominola produce un efecto diferente sobre el pequeño alienigena y además, éstas te ayudarán a escapar de casi todas las situaciones peligrosas con las que te encuentres. Asegúrate que pruebas sus distintos sabores y aprende a utilizarlas.



Dar un puñetazo y hacer un agujero en el suelo...

Empieza el rescate

La acción se desarrolla por los alrededores y en el interior de un castillo que está lleno de extrañas trampas y peligrosas máquinas. La aventura empieza cerca de la parte superior de una enorme torre. Desde aquí tendrás que explorar cada centímetro de la fortaleza, ¡si es que quieres encontrar a la princesa Blobette !.



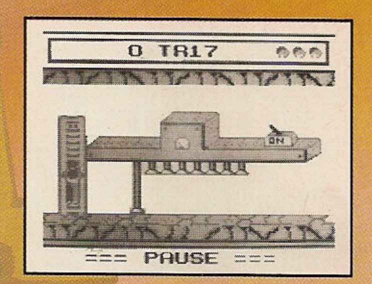
Despegar de una nave espacial de zarzaparrilla.

Lo primero que tienes que hacer es encontrar más gominolas; salta desde un trampolin a la sala de arriba para conseguirlas. Después, tendrás que bajar planeando a las salas de abajo, colgado de un paraguas; si saltas, ¡prepárate a sufrir un doloroso aterrizaje!. A partir de ahora, te tendrás que enfrentar a varios problemas.

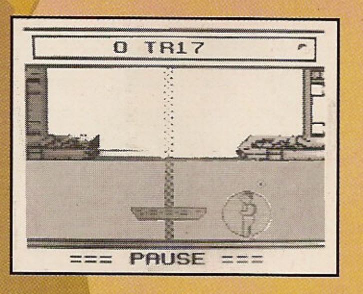
Por ejemplo, tendrás que lanzar una llave inglesa en una máquina bastante violenta y después, utilizar el jack manzana para desactivar el campo de fuerza. Algunos puzzles son lógicos, otros no. Recuerda que ¡ los problemas siempre tienen solución¡

!Diversión portátil super potente!

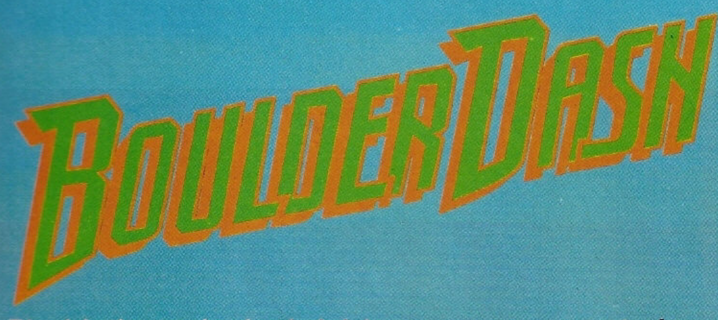
The Rescue of Princess Blobette es otra maravillosa pieza de software para el Game Boy™. Cuenta con una animación funky de la música de fondo del juego original. ¡Se trata de un juego que ningún usuario que se precie puede dejar escapar!



Utiliza la escalera para apagar el interruptor.



Lanza una llave inglesa en las obras...



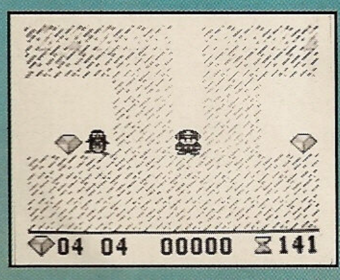
Mira Mario, ¡ ha llegado un nuevo héroe a la ciudad!. Rockford ya habia aparecido en la versión NES de "Boulderdash" y ahora nosotros, en Game Boy™ ¡ ya estamos preparados para vivir esa emocionante experiencia!

El objetivo principal del juego es recoger todos los diamantes que aparecen en pantalla mientras esquivas los pesados cantos rodados que caen del cielo asi como las fantásticas y temibles criaturas que merodean por las pantallas. Cuatro mundos, cada uno de ellos con cinco niveles, esperan a cualquiera que quiera convertirse en héroe, pero ¡cuidado! Boulderdash no sólo es un juego de acción rápida sino que ademas deberás utilizar todo tu ingenio si quieres tener éxito en los niveles mạas complejos.

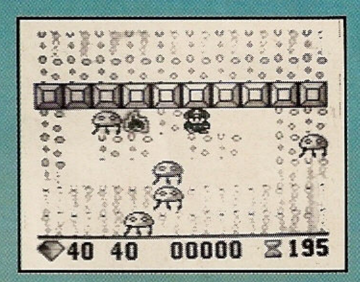
A nivel defensivo, Rockford es muy rápido y es capaz de empujar las rocas que aparecen en pantalla. Cuando destruyas a ciertos enemigos, ganarás diamantes bonos. Sin embargo, ¡ten cuidado y colócate fuera del radio de acción de le explosión resultante!.

Cuando tengas una cierta cantidad de diamantes podrás pasar a la siguiente etapa ¡donde te esperan más aventuras estratégicas!. Boulderdash es un juego extraordinario, muy atractivo y variado.

¡Machacar a los enemigos por diamantes!



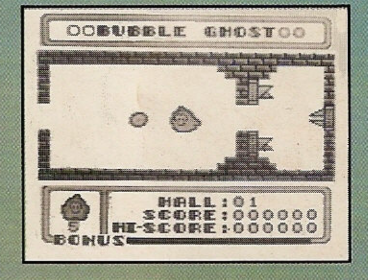
¡Atrapar a la ameba!



Deslizarte por el Mundo del Hielo.

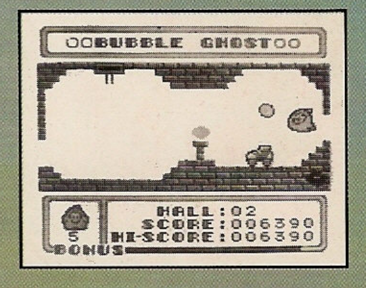


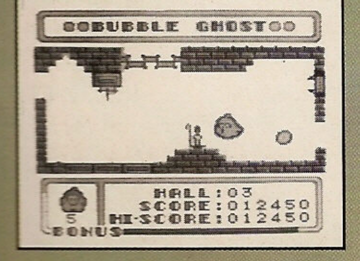
Cuando termina el día y se acaban los encantamientos, a los fantasmas les gusta relajarse un poco y! qué mejor forma de aliviar tensiones que poner a prueba sus neuronas y sus reflejos! Nuestro pequeño y encantador fantasma ha encontrado una forma maravillosa de entretenerse y de pasar el tiempo en esos momentos de tranquilidad...



Soplar y jadear

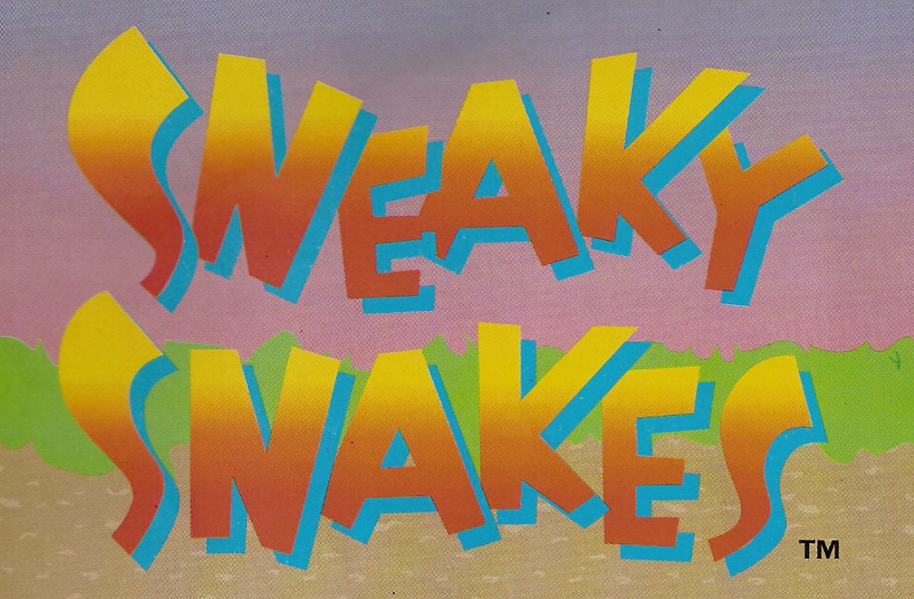
Ayuda a nuestro pequeño fantasma a conducir una burbuja por un laberinto de pantallas que representan las habitaciones de una casa encantada. Supera todos los peligros que pueden hacer que todos tus esfuerzos acaben con un simple ":pop", como por ejemplo, velas encendidas, objetos punzantes muy peligrosos, enredaderas que se entrecruzan o las temibles aspas de un ventilador eléctrico. Sin embargo, gracias a sus soplos, el pequeño fantasma podrá conducir la burbuja en cualquier dirección, apagar cualquier vela que aparezca y¡ tocar la nota correcta en cualquier trompeta que se encuentre por la zona!





Soplar mejor que encantar

Cada habitación de esta casa encantada enfrenta a nuestro macabro héroe a un nuevo y dificil desafío. Pueden aparecer peligrosas trampas en cualquier rincón y además tendrás que estrujar la burbuja para que pueda pasar por agujeros pequeñisimos. Aunque el pequeño fantasma pueda pasarlo mal, ¡ seguro que tú pasarás muchas y agradables horas de diversión!



La Revancha de los Reptiles

¡Oye! ¿se ha vuelto loco todo el mundo? Las malvados Nibbler han capturado a mi chica, Sonia Snake, y eso no me gusta nada. Ella está prisionera en el nido de los Nibbler, yo estoy decidido a rescatarla y agradeceré toda la ayuda me puedas prestar.

Mordisquear o ser mordisqueado

En cada sección, te encontrarás con docenas de pequeños Nibbleys que deberás comerte para que tu serpiente crezca y pueda pasar al siguiente nivel. Sin embargo ¡ten mucho cuidado porque hay algunas bombas que parecen Nibbleys!. Destruye a tus enemigos atacándolos con tu lengua bifida o salta sobre ellos. Los peligros te acechan por todas partes. Actúa con inteligencia y se prudente, especialmente en el agua, ¡donde viven hambrientos tiburones en espera de su siguiente presa!. Saltar sobre las tapas puede añadir un aspecto muy interesante al juego, con cargas de potencia y deformaciones, ¡que siempre serán de gran utilidad a una serpiente inteligente!

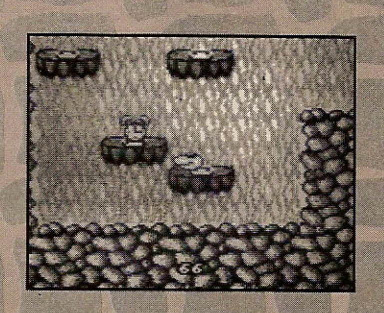
El escenario consta de colinas y llanuras donde se esconden pequeñas y asquerosas criaturas. Localiza a los distribuidores de Nibble, que te ayudarán a que crezca tu serpiente, e intenta conseguir las cargas de potencia de lengua porque éstas son las que realmente, ¡te ayudarán a derrotar a tus enemigos!.

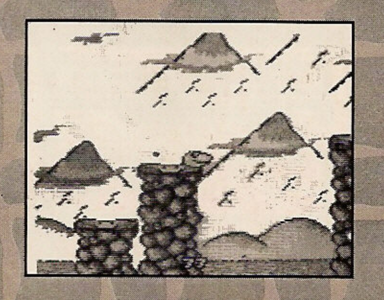




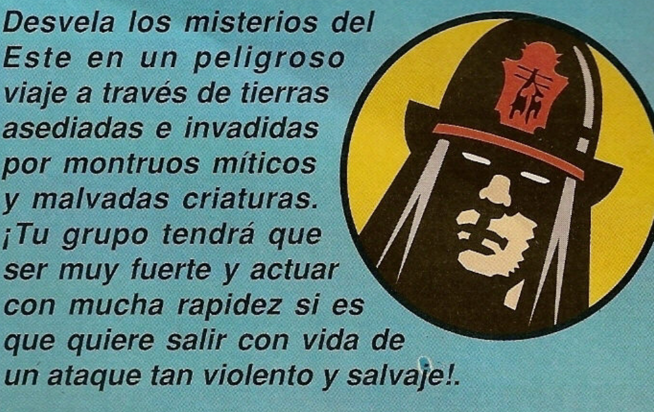
¡Un éxito resbaladizo!

"Sneaky Snakes" es una gran conversión de Game Boy™ basada en el éxito de NES "Snake, Rattle 'n' Roll". Además es muy divertida. Te esperan cantidad de niveles mientras avanzas serpenteando por las peligrosas tierras del reino de los odiosos Nibbley. Rescatar a Sonia te mantendrá entretenido muchas horas. Mira donde pisas mientras avanzas por los cambiantes mundos, ¡una caída puede ser terrible!.

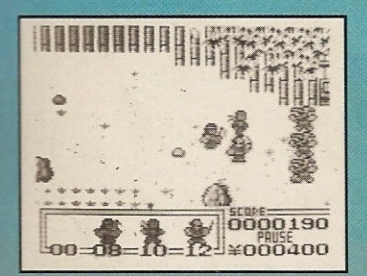




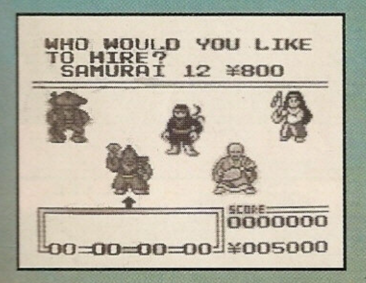
Mercenary FORCE



Desvela los misterios del Este en un peligroso viaje a través de tierras asediadas e invadidas por montruos míticos y malvadas criaturas. ¡Tu grupo tendrá que ser muy fuerte y actuar con mucha rapidez si es que quiere salir con vida de un ataque tan violento y salvaje!.







Antes de emprender tu misión deberás elegir a tu grupo de personajes. Selecciónalos cuidadosamente y comprueba que entre todos tenéis suficiente potencia de disparo, fuerza y habilidad. Cada personaje cuenta con un poder único que te será de gran utilidad cuando te enfrentes a los terribles guardianes. La habilidad del Mercenario para convocar al poder del fuego, que destruye todo lo que encuentra en su camino, es bastante inteligente. Cuando el Siervo convoque al poder del trueno, mira cómo desaparecen tus enemigos. Cuando acabes con todo lo que te encuentres en el camino, habrá llegado el momento de la verdad, es decir habrá llegado el momento de enfrentarte al viejo Guardián del Nivel. Muévete con rapidez y esquiva sus terribles ataques mientras le golpeas en la cabeza. Después, sigue jugando y disfruta de más acción y aventuras...

Mercenary Force es un enloquecido juego de disparo donde se combina la acción rápida con una gran variedad de formaciones de combate y algunos adversarios realmente desalentadores. Durante los ataques, recoge las cargas de potencia que se encuentran esparcidas por el camino para mantener y aumentar tu nivel de potencia.

Por último, busca las tiendas donde se vende energía-alimentos porque seguro que las vas a necesitar.

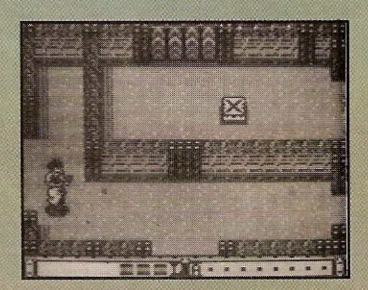
Mercenary Force incluye todas aquellas cosas que en buen juego de disparo debe tener: ¡muy atractivo y con cantidad de características originales!.

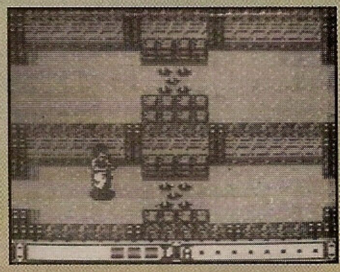
FORTIFIED ZONE™

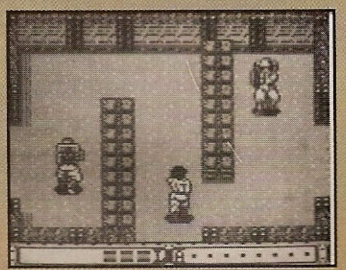
En una noche tranquila y sin luna, dos planeadores aterrizan silenciosamente sobre una zona que se encuentra en territorio enemigo. Los dos comandos de élite que van a bordo desembarcan rápidamente y sin ser detectados, desaparecen entre la maleza para cumplir con sus importantes misiones. Estos comandos deberán infiltrarse en la Zona Fortificada...

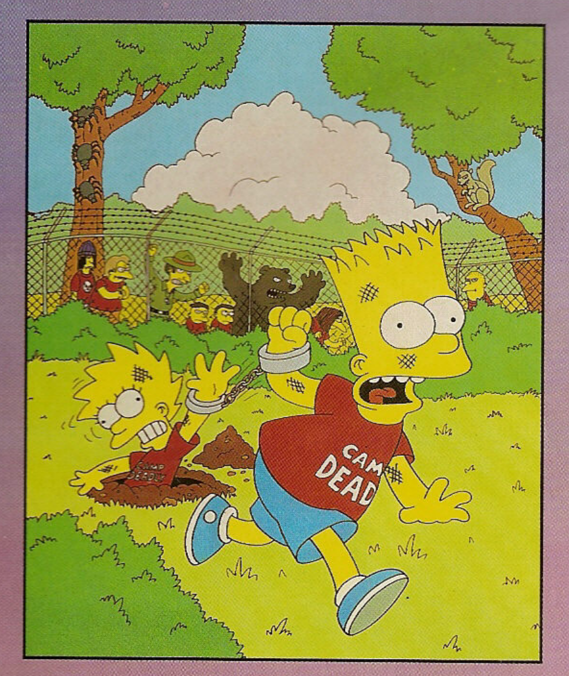
Por razones de seguridad, los miembros de tu equipo deben seguir siendo anónimos y lo único que te podemos decir es que hay una mujer y un hombre operativos. Se trata de comandos muy bien entrenados que han sido especialmente seleccionados para esta misión debido a su destreza y habilidad. Ellos deberán avanzar cuidadosamente a través de un laberinto de niveles, destruyendo a todos los guardias enemigos con los que se encuentren y enfrentándose finalmente, en un combate cuerpo a cuerpo, al gran jefe. En cada sección se pueden recoger infinidad de objetos especiales, como lanzallamas y llaves. De hecho, necesitarás ciertos objetos para cumplir con éxito tu misión ...

Fortified Zone es la versión Game Boy™ de la historia de espionaje Metal Gear. Fortified Zone cuenta con un tipo de acción muy parecida, ¡convirtiéndose en un juego de aventuras que te llevará, una y otra vez, a jugar con él!



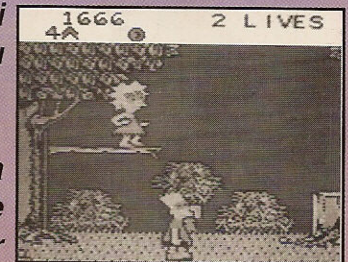






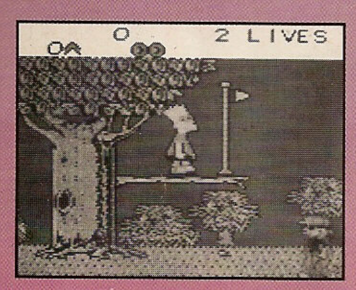
BART SIMPSON'S
ESCAPE FROM CAMP DEADLY

"¡Hola colegas!. Bienvenidos a mi última y caótica aventura donde tu ayuda me será de gran utilidad!.

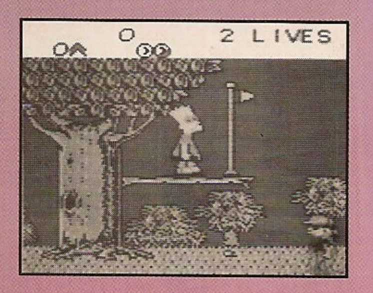


Mamá y papá nos han mandado, a Lisa y a mi, a esta Colonia de Verano, ¡bastante cutre, por cierto!. Ahora, estoy tramando un plan que nos permitirá salir a ambos de aquí. Cuanto antes ponga en su lugar a ese... llamado Ironfist Barnes, ¡antes podremos disfrutar de unas auténticas vacaciones!

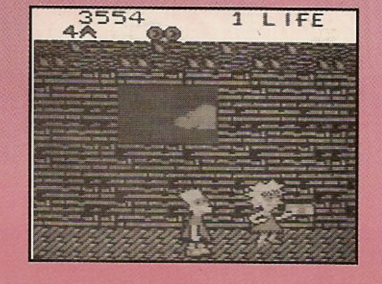
¡Pesadilla en Camp Deadly!



Bart es como un oso con dolor de cabeza cuando se levanta por las mañanas y en Camp Deadly ¡el día empieza a las 7 am!. Guía a Bart por Camp Deadly, ayúdale a esquivar todos los peligros con los que se pueda encontrar y no dejes que Ironfist lo alcance. Lisa aparecerá de vez en cuando y ayudará a Bart cuando más lo necesite, suministrándole armas y equipo de protección.



¡Sin comer hasta la hora del almuerzo¡

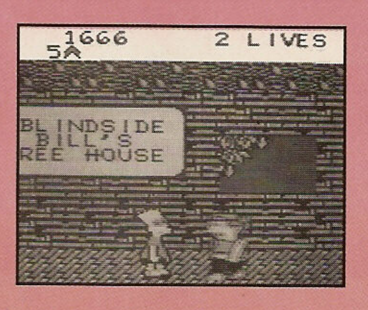


La primera actividad de la mañana es capturar la bandera del equipo contrario. Bart ha formado su propio equipo (juegan bastante sucio, por cierto) y está dispuesto a competir contra cualquiera que se atreva. ¿Has visto alguna vez que Bart se eche atrás por muy temible que sea la amenaza?

Coge todas las banderas que puedas y no dejes nada sin explorar, ¡subirse a los árboles también puede ser muy interesante!.

Deberás recoger el boomerang que te ofrece Lisa antes de pasar a las casas de los árboles, donde tendrás que luchar contra los compinches de Blinside Bill y Rebound Rodney. Además, ¡ten mucho cuidado no vaya a ser que molestes a las avispas que tienen ahí sus colmenas¡ Finalmente, Bart se da cuenta que tanta actividad le ha despertado el apetito y se dirige hacia la asquerosa tienda donde se sirve el almuerzo, ¡recuerda que no puedes jugar con la comida¡.

A partir de ese momento, Bart se tendrá que enfrentar a peligros aun mayores y a personajes aun más malos, pero ¿quién quiere acabar siendo un "cobarde"?

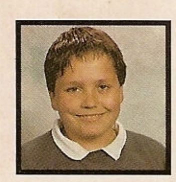


Escalar Mount Deadly

Como si no fuera suficiente haber sido empujado, abucheado y obligado a hacer cosas que uno no quiere, Bart tendrá que escalar una montaña. No se trata de una montaña cualquiera sino de una enorme y peligrosa montaña que se alza hacia las nubes y cuya cumbre se pierde en la distancia. No mires hacia abajo...

Amigos y enemigos

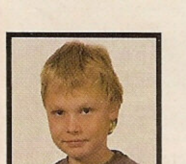
Como podrás suponer hay muchos más enemigos que amigos. Lisa es tu única camarada (un buen cambio) en toda esta historia. De hecho, tendrás que luchar contra los "vengadores" del patio de recreo, es decir contra Nelson y todos sus amigotes, además de los guardias de seguridad de Camp Deadly.



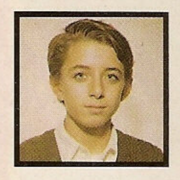
Nombre: Georges Radosavljevic
Pais: Francia
Edad: 14
Juegos favoritos: Double Dragon 1 y 2
Exitos con el NES: Completar Double Dragon en 2 días
Hobbies: Pescar, música, fotografía
Ambiciones: Seguir jugando con mi NES y convertirme en policía del Canadá



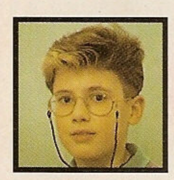
Nombre: Fabian Spring
Pais: Suiza
Edad: 11
Juegos favoritos: Double Dragon 2, SMB 2
Exitos con el NES: Completar Double Dragon en 1 semana
Hobbies: Jugar con mi NES
Ambiciones: Terminar Gumshoe



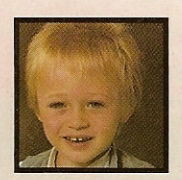
Nombre: Boscart Laurent
Pais: Bélgica
Edad: 12
Juegos favoritos: SMB 1, 2, 3, Robocop
Exitos con el NES: Completar Double Dragon 1 y 2 en 1 semana, y Kung Fu en seis minutos.
Hobbies: Jugar con mi NES y montar en bicicleta
Ambiciones: Terminar todos mis juegos NES y trabajar para Nintendo.



Nombre: Alessandro Esposeto
Pais: Italia
Edad: 14
Juegos favoritos: SMB 3, Goal
Exitos con el NES: Completar Bubble Bobble
Hobbies: Jugar al tenis en mi NES
Ambiciones: Terminar todos mis juegos NES



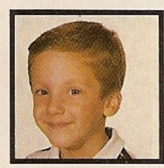
Nombre: Marcus Weinhappl
Pais: Austria
Edad: 12
Juegos favoritos: Mega Man 2, SMB 1 y 2
Exitos con el NES: Completar Mega Man en una semana, junto con SMB2 y Kid Icarus
Hobbies: Jugar con mi NES
Ambiciones: Tener todos los juegos NES



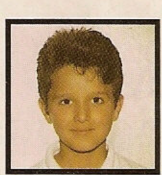
Nombre: Roman Winkler
Pais: Austria
Edad: 7
Juegos favoritos: TMHT, Mega Man 1 y 2, SMB 2
Exitos con el NES: Terminar Kung Fu y SMB 2 con una vida
Hobbies: Jugar con el NES
Ambiciones: Poseer todos los juegos NES y terminarlos



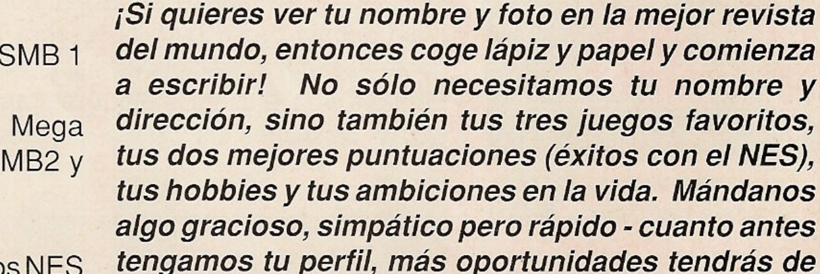
Nombre: Melissa Mills
Pais: Gran Bretaña
Edad: 9
Juegos favoritos: Kid Icarus y SMB 2
Exitos con el NES: Terminar SMB 1
Hobbies: El fútbol, el golf, los coches electrónicos y jugar con Nintendo
Ambiciones: Ser futbolista



Nombre: Alvaro de A. Radigales
Pais: España
Edad: 8
Juegos favoritos: Super Mario Land y Duck Tales™
Exitos con el NES: Completar SML y Duck Tales™
Hobbies: Montar en bicicleta y jugar con el Game Boy™
Ambiciones: Tener montones de juegos para Game Boy™



Nombre: Mario Alberto Betancort Rodríguez
Edad: 9
Pais: España
Juegos favoritos: SMB 1, Gradius, Trojan, Castlevania, Ice Climber
Exitos con el NES: Rescatar a la Princesa en SMB, y llegar al final de Ice Climber en el mundo 32.
Hobbies: Jugar todo el día con Nintendo
Ambiciones: Trabajar con Super Mario



¡Si quieres ver tu nombre y foto en la mejor revista del mundo, entonces coge lápiz y papel y comienza a escribir! No sólo necesitamos tu nombre y dirección, sino también tus tres juegos favoritos, tus dos mejores puntuaciones (éxitos con el NES), tus hobbies y tus ambiciones en la vida. Mándanos algo gracioso, simpático pero rápido - cuanto antes tengamos tu perfil, más oportunidades tendrás de que salga impreso (¡pero tiene que ser bueno!)

Trucos y más Trucos

¿Lo tienes difícil peleando contra algunos de los enemigos en "Bart Vs. the Space Mutants"? Bueno, colega, relájate, que aquí vamos a darte la respuesta.





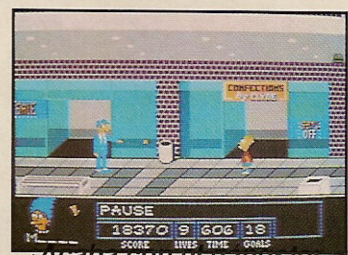
¡Lanza todas las bombas de agua que puedas!

Nelson el Gamberro

Nelson es un mal menor. Tan pronto como le veas aparecer, empápale con bombas de agua, pero teniendo cuidado con sus lanzamientos de fuego, y salta para que no te empapen a tí. Si Maggie te está ayudando, lo que hará sera lanzar boliches rodando por la pantalla. Salta y tócalos, y estos se dirigirán hacia Nelson.

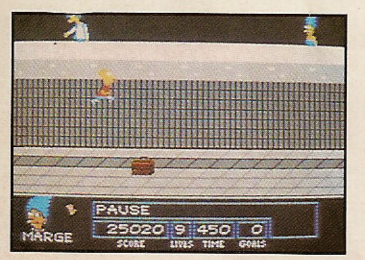
En el centro comercial

Mientras compra, Bart se encuentra cara a cara con un tramposo alienígena, que parece una especie de gángster. Espera a que te dispare, entonces salta sobre su disparo y aterriza en su cabeza. Retrocede y repítelo tres veces. Te lo volverás a encontrar más tarde, cuando sea capaz de transportarse a cualquier parte de la pantalla. Por tanto, mejor será que guardes las distancias y sólo entres cuando hayas esquivado sus disparos.



¡Acaba con el gangster tan pronto como puedas!

Ms Botz



¡Ahora sí que Bart lo está haciendo bien!

Esta canguro aparecerá al final del nivel 2, e intentará fastidiar a Bart arrojándole maletas a la cabeza. Esquívalas y, cuando caigan, salta sobre ellas. De este modo rebotarán y alcanzarán a Ms. Botz. Si Marge te está ayudando, obstaculizará a Ms. Botz lanzando objetos a la maleta, lo que la hará más lenta.

Sideshow Bob

Bart se tropezará con Bob al final de Krustyland (Nivel 3), cuyos pies deberían ser considerados como armas sumamente peligrosas. Cuando Bob se detenga momentáneamente, Bart deberá saltar sobre sus pies y entonces retroceder. Si Lisa le está ayudando, intentará derribar a Bob lanzándole boliches, lo que dará a Bart una oportunidad de subirse en esos pies tan enormes.



¡Bob está como una cabra!

El dinosaurio

¡Prepárate para girar después del último salto!

¡Guau, este muchacho es un poco raro, por no decir rarísimo! Permanece en la plataforma invisible situada justo debajo de su barbilla, espera a que escupa fuego sobre tu cabeza, y entonces salta justo a la plataforma que está situada encima. Sigue saltando para disparar la pistola de dardos justo entre sus ojos, pero no te quedes quieto demasiado tiempo o te escupirá.
Si te quedas sin dardos en la pistola, colócate en la plataforma situada debajo de su barbilla, y entonces efectúa un super-salto para llegar hasta su cabeza. Al hacerlo, tendrás que estar preparado para dar la vuelta y caer sobre el lado izquierdo. Repítelo tres veces y prepárate para saltar sobre la espalda tras el tercer y último salto.



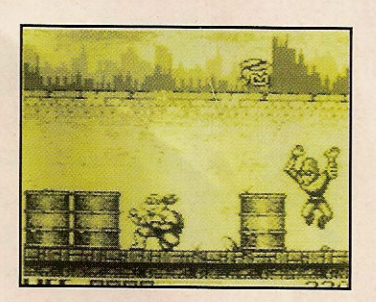
¡Encuentra las plataformas secretas!

Trucos y más Trucos

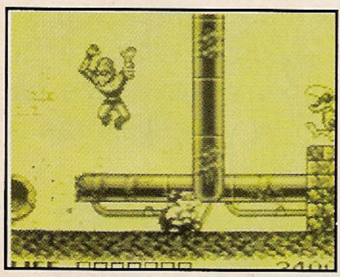




El juego de las Tortugas en el Game Boy™ incluye muchos bonos y secretos. No sólo hay tres juegos de bonos con los que podrás recuperar tu energía sino también dos códigos, uno que te permite acceder a cualquier juego de bonos y otro que te permite aumentar tu energía en cualquier etapa del juego.



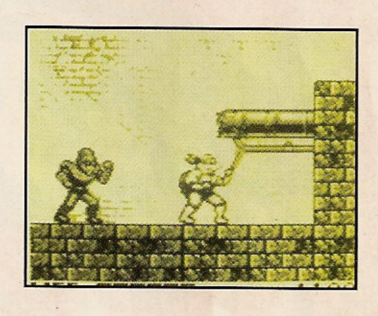
Arrodíllate junto al barril, rómpelo y después entra en su interior para jugar el juego de bonos números" (Etapa 1-1).



Quédate en el agua y recorre todo el camino que hay debajo de la tubería hasta llegar al juego de bonos de disparo (Etapa 1-4).

Los juegos de bonos

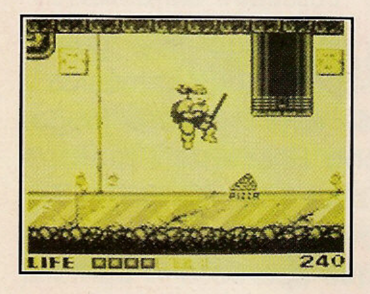
A continuación sabrás dónde se encuentran situados los primeros cuatro juegos de bonos. Sin embargo, quizás te convenga practicarlos un poco utilizando primero el código de bonos.



Anda por debajo de la tubería y hacia la pared para acceder al juego de bonos Shuriken. (Etapa 1-2).

Selección del juego de bonos

Para practicar los juegos de bonos, pulsa SELECT (Seleccionar), A y B sobre la pantalla de configuración. Aparecerá un signo de interrogación al lado de un 5, selecciónalo y elige tu juego de bonos.



Salta y golpea la parte superior del segundo barril que cae y tendrás otra oportunidad de acceder al juego de bonos Shuriken (Etapa 2-1)

Código de recuperacón de energía

Si estás a punto de perder porque apenas te queda energía, haz una pausa en el juego y pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A. sin embargo, esto sólo funciona una vez. Utilizalo cuando te encuentres realmente desesperado.

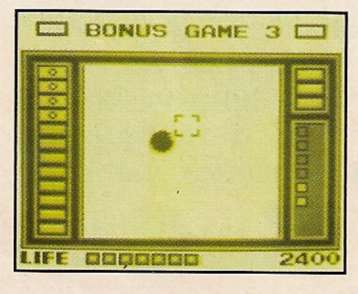




El juego de los Números



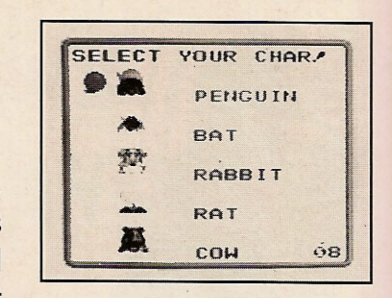
El juego de Shuriken



El juego de Disparo

Trucos y más Trucos

King of the Zoo



Para poder seleccionar cualquier nivel de esta aventura de animales, coloca el cursor sobre el personaje que desees utilizar y después pulsa y mantén presionada la tecla izquierda mientras pulsas el botón B. Pulsa el botón A y aparecerá un número en la esquina inferior derecha que podrás cambiar con las flechas arriba y abajo. Cuando hayas seleccionado el número de etapa, pulsa EMPEZAR a jugar.



¡Los fans de "Low G Man" que lo estén pasando mal en los primeros niveles no van a sufrir más! Aquí tenéis los códigos para los niveles dos, tres y cuatro - ¡el último tendréis que descubrirlo vosotros!

Nivel dos - Mich
Nivel tres - Elle
Nivel cuatro - Bill



También tienes una prueba de sonido en este juego. Introduce la clave SONG. Utiliza los brazos superior e inferior del bloque de control para escoger entre efectos de sonido y música de fondo, los brazos izquierdo y derecho para cambiar el número, y el botón A para jugar.

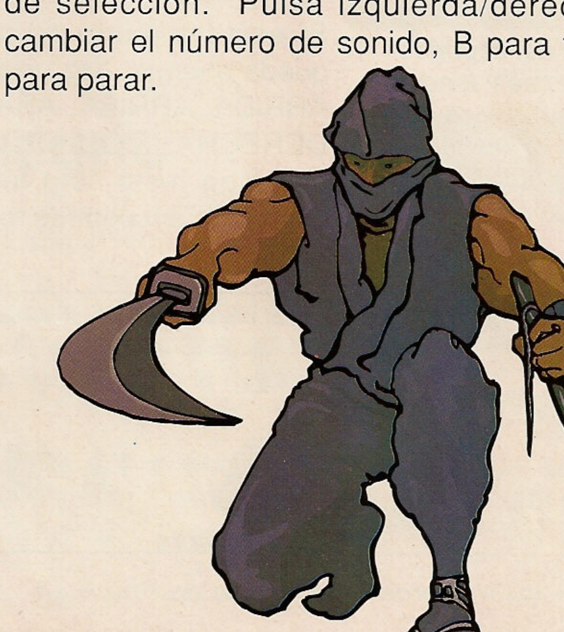
WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear

Si consigues acceder a la tabla de puntuaciones máximas, utilízala para ganar vidas extra que podrás utilizar en tu siguiente partida. Simplemente, introduce tus iniciales como W (Corazón) W y ¡empezarás la siguiente aventura con seis vidas!



Hemos descubierto un código muy "guais" que te permitirá escuchar toda la música y efectos sonoros de este frenético juego. Sobre la pantalla "Tecno Presents", mantén presionada las teclas izquierda, Abajo, A B y Select del panel de control y después pulsa EMPEZAR (Start) para que aparezca la pantalla de selección. Pulsa izquierda/derecha para cambiar el número de sonido, B para tocar y A para parar.



Trucos de los Lectores

¡Nos hemos visto literalmente inundados de trucos para los últimos lanzamientos de Game Boy, pero parece que nadie tiene trucos para el NES! Si tienes cualquier truco que quieras enviarnos, sabes que puedes hacerlo a las direcciones habituales tanto de NES como de GAME BOY™ que aparecen en la revista.

Club Nintendo (NES), Spaco S.A., Apartado de Correos 45080, 28080 Madrid.
Club Nintendo (Game Boy™), Erbe Software, S.A. C/Serran0, 240, 28016 Madrid.

Snake Rattle N Roll (NES)

Para llegar al pasillo de avance en Snake Rattle and Roll, tendrás que llegar hasta el final del nivel en cuatro segundos - básicamente tendrás que avanzar a toda velocidad, saltando sobre cualquier cosa, y sin detenerte ante nada. Si logras hacerlo, llegarás hasta un cohete que te conducirá al nivel 8.
Gary Cason
Gran Bretaña

Gauntlet II (NES)

En el nivel 1, en lugar de bajar hacia la salida al nivel dos, camina hacia una de las baldosas parpadeantes para abrir el muro. Utiliza la llave para abrir la puerta y encontrarás un transportador que te llevará al nivel seis.
Luke Lovell
Gran Bretaña

Tetris (NES)

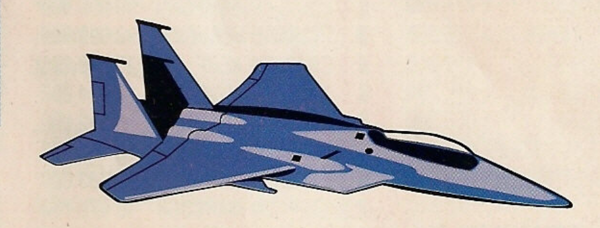
He encontrado un truco para Tetris en el NES. Comienza el juego B a cualquier nivel y, durante el juego, mantén pulsados A, B y Select. Cuando el Tetrad caiga, habrás completado el juego
Stuart Hughs
Gran Bretaña

Simpsons (NES)

Para conseguir una prueba de sonido en el juego de los Simpsons, dispara un cohete a la E de la señal Quick-E-Mart. ¡Entonces podrás comprobar todos los sonidos del juego!
Paul Musgrove
Gran Bretaña

Double Dragon (Game Boy™)

Para llegar a la cuarta misión, tendrás que luchar con Adobo. Para vencerle, salta sobre su cabeza y golpeale hasta que la puerta de acceso a la misión 4 aparezca.
Roland Burgerman
Austria



Captain Skyhawk (NES)

Para esquivar las minas del nivel 8, vuela hacia un lado, donde no podrán alcanzarte.
Viet-Ander Aichbickler
Austria

Gargoyle's Quest (Game Boy™)



Para avanzar en el juego, alcanzando nuevos niveles, introduce el siguente código: MAD
Michael Van Buskirk
Gran Bretaña

Punch Out (NES)

Tengo un truco para el segundo boxeador. Cuando suba y baje los brazos, golpéale en la cara para conseguir una estrella. Entonces túmbale con golpes normales, y, cuando su nivel de energía esté bajo, utiliza la estrella. Cuando se levante volverá a subir y bajar los brazos - repite la maniobra previa para conseguir otra estrella. ¡Una vez que lo hayas hecho dos veces, habrás vencido!
Voncat Hoogstad
Holanda

Máximas Puntuaciones

BATMAN

CAMILLE DUVAL	1 557 200
KRISTOFF VANTIEGHEM	952 300
DRIES DE LOVE	672 700
BENOTT BALLIEU	658 600
STEPHEN BOWE	509 500
OLIVER JOZEAU	409 800
FREDERIC BOUILLON	317 300
ALESSANDRO BERTONI	219 800
ANDREW HENNUY	154 500

BUBBLE BOBBLE

PAOLA CANALE	2 000 000
MELANIE LOMBARDI	1 881 710
OLIVIER MUNGER	1 711 630
CRISTOPH P. SHOFER	1 176 350
DANIEL DARVAI	1 151 060
CHRISTOPHE LEROY	1 117 780
STEFAN ZDESAR	1 060 000
JOSE LUIS ARZA OTEGUI	1 057 450
DAVID F. DELETRAZ	999 950

COBRA TRIANGLE

MATTEO TENCA	998 150
GREGORY DEFOURNY	938 500

DOUBLE DRAGON

STANISLAS ALAO-FARY	158 000
KURT BEYRUS	97 650
DANIEL FOSTER	95 940

DOUBLE DRAGON 2

JEAN-FRANCOIS RODRIGUEZ	579 020
ROLAND RODRIGUE	487 120
MICHEL LEQUIM	151 370
MICHAEL YIP	85 110
JOHN VAN DERTON	62 550
JOHN SCHMITT	59 970

DUCK TALES

ANGELO VAN CLEEF	30 203 000
FRANS WOLTHERS	18 908 000
AARON SHIMMONS	16 622 000
BEN ANDERTON	13 816 000
ALESSANDRO LENTINI	11 814 000
THOMAS WANA	10 004 000
LAURA SALTER	9 789 000
MICHAEL SCHNEIDER	9 077 000
DAVID EYCKERMAN	8 484 000
LUDOVIC DOCHY	8 135 000

GOLF

ROBERT LILLIS	-18
MICHAEL HUFLER	-15
ANDREAS AMBLER	-14
STEFAN ALTHAUS	-13
ROGER VAN DINGENEN	-11

GHOSTS AND GOBLINS

JORIS VAN DE ENDE	342 300
PATRICK VAN CAPPELLEN	321 800

GRADIUS

THIERRY HAIRSON	9 999 990
AMIN EL KACIMI	9 999 990

KID ICARUS

SEBASTIANO ZENONI	9 999 999
GUILLAUME DUBOILLE	9 999 999

KUNG FU

JOHAN DEVRIESE	548 090
VALERY GOFFART	532 030

PINBALL

NORBERT KITTAG	987 600
CEDRIC HERPOEL	488 440

PINBOT

LOUIS LETECHEUR	99 999 999
RICHARD VERVOOT	99 999 999
CINDY DE KERF	20 748 130
JULIEN RAVWENS	17 224 050
MIA VANDEVELDE	16 392 090
DENNIS KLINKENBERG	12 954 750
PATRICE ROUEN	12 383 000
STEPHEN MAYCOCK	10 472 760

PROBOTECTOR

BORIS GODEMET	4 354 400
SJAAK SEERTEN	3 307 500

RC PRO AM

MARCO BUGATTI	1 600 000
PAUL LEIJS	794 714
RAPHAEL TENGER	481 190
MATTEO ZUCHER	368 120
FLORIAN HAENSSLER	265 850
DANIEL MULLER	187 584

ROBOCOP

DENIS HANNARD	196 000
MARCO FERRANDI	118 500
ERWIN CLAASSEN	115 456
PATRICK PICKAERT	103 646

RUSH 'N ATTACK

VIDJAY DIELBANDHOESING	3 181 100
PATRICK VAN CAPPELLEN	983 500

SNAKE RATTLE 'N ROLL

ANDREW CLIFT	999 350
THOMAS HERMANT	977 650
KEITH RAINFORD	941 450
K. MAIZAR & P. CUKA	806 500
JURG GRAF	732 350
RICHARD BOOTH	668 100
ANDREW CROWE	657 500
HEINZ SARES	651 350
MARTIN KAGERER	255 150

SUPER MARIO BROS 3

ANDREAS LOTT	1 277 970

SUPER MARIO LAND

CHRIS CORBY	999 999
PHILIPP HIRSCH	999 999
DANIEL LOMBART	999 999
JOACHIM MORAWETZ	999 999
ROBERT RANACHER	999 999
KATHARINA TSCHIRSCHWITZ	999 999
JAMIE WELLS	999 999
ANDREW POLLARD	930 890
PAUL NICHOLSON	902 550
MOHAMMED BAZAZI	801 350
REINHARD BUCHINGER	779 450
MARK BENNETT	679 000
HECTOR F. YIANATOS	606 950
MICHAEL MOSER	550 380
PHILIPP DRESCHKAY	528 450
MARTIN DORLER	520 650
DANIEL BRANDLE	516 400
DARREN SEARLE	509 200
JASON GARNER	489 460
BERNHARD HERZIG	488 930
LUIS MANUEL FRESNO	458 930
MARK TRANTER	432 390
LIAM FINNIGAN	422 430
ANTOINE EVEN	421 070
DANIELA BONANNI	412 860
CHARLES GOSSELIN	409 500
ALEXIS KOCIANCIC	408 300
MARK SEARLE	408 300

TETRIS

MATTIAS DE MOOR	999 999
NICOLAS ARNAUD	999 999
JASPER KAPPER	999 999
ATTILA KAPPETEIN	481 106
MIRJAM REMIE	361 802
LAETITIA MARIN	106 403

TETRIS (GAME BOY)

HELEN YOUNGMAN	357 994
ROLAND POSSENBACHER	339 050
KAROLINE RANACHER	309 337
NEIL SLATER	306 076
RUTH MILES	280 085
H REIFETSHAMER	256 526
MANUELA EGGER	254 239
MARCUS BURRELL	201 541

¡Si lo que buscas es fama y reconocimiento mundial, entonces tienes que hacer lo que sea para entrar en las Puntuaciones de Cine del Club Nintendo! Para ser justos, sólo podemos incluirte una vez en la lista, pero, para tener más oportunidades, mándanos todas tus mejores puntuaciones. Lo que necesitamos que nos envíes es una lista de estas puntuaciones, junto con tu nombre, edad (¡no seas tímido!), dirección y una fotografía de cada una de estas puntuaciones. La edad es fundamental, ya que basamos nuestra elección no sólo por la puntuación sino también por lo que te haya costado conseguirla. ¿Y qué me decís de los equipos de padres/hijos? Sabemos que hay gran cantidad de mamás y papás a los que les encanta jugar - podríamos comparar vuestras puntuaciones con las de las generaciones más jóvenes (¡pero sin hacer trampas!).

Club Nintendo (NES), Spaco S.A. Apdo. de Correos 45080, 28080 Madrid Club Nintendo (Game Boy), Erbe Software, S.A. C/Serrano, 240, 28016 Madrid

Los Diez Mejores Juegos

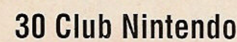
1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. TMHT
4. SUPER MARIO BROS.
5. ZELDA 2 - THE ADVENTURE OF LINK
6. THE LEGEND OF ZELDA
7. MEGA MAN 2
8. DOUBLE DRAGON 2
9. DUCK TALES
10. BATMAN

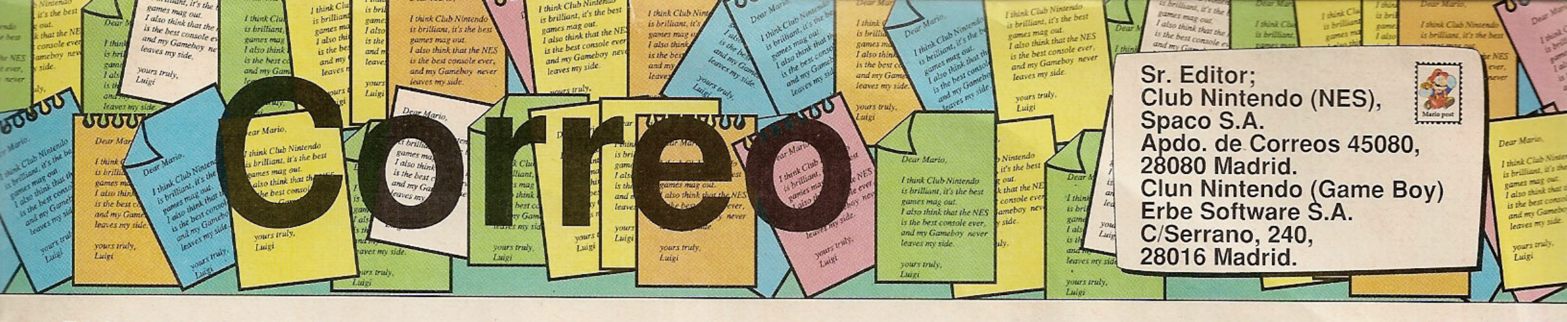
GAME BOY™ TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. TMHT - THE FALL OF THE FOOTCLAN
3. DR. MARIO
4. GARGOYLE'S QUEST
5. TETRIS

¡Vale, de modo que Luigi ganó la apuesta! **"Super Mario Bros. 3"**, casi sin rival, ocupa el primer puesto de la lista. Mario está también muy contento de que sus otros juegos ocupen posiciones tan altas en el ranking NES, mientras que Super Mario Land llegó directamente al número 1 en el "Top Five" de Game Boy™. ¡No hay quien pare la Mariomanía!

Queremos que nos escribáis en un papel vuestros votos tanto para juegos NES como Game Boy™ (en orden de preferencia), asegurándoos de no mezclar unos con otros, y nos los enviéis a las direcciones habituales.





Estimados Mario y Luigi: Me gustaría saber si todos juegos del Game Boy™ que haceis reportajes se pueden adquirir aquí en España o sólo hay los que poneís en la lista de la primera página.
Un saludo.
Víctor Sainz Gutierrez, Burgos.

Querido Víctor,
Los reportajes de la revista tratan sobre algunos juegos que hay en España o que pordrán venir en un futuro. Como tú muy bien has observado, los que hay en España son los que ponemos en la primera página que además creemos que son los mejores para tu Game Boy™.
Escoge tus juegos en la primera página, pero ten en cuenta que no la puedes utilizar para realizar pedidos.
Un saludo,
Mario y Luigi.

Querido Mario,
Deseo que me digas cómo se puede hacer socio de tu Club Nintendo y donde me puedo comprar la consola Game Boy™ y juegos de Game Boy™.
Carlos López, Granada.

Estimado Carlos,
Muchas gracias por tu carta interesandote por el Club Nintendo. Para ser socio sólo tendrás que enviar una tarjeta del Club Nintendo que encontrarás al comprar tu Game Boy™ y juegos para Game Boy™. Rellénala con tus datos y recibirás durante un año gratis la revista Club Nintendo. ¡Pero atención! Fíjate bien que sea la auténtica y vaya en español porque si no, no encontrarás tu tarjeta para pertenecer al Club.
La consola Game Boy™ y sus juegos los podrás encontrar en grandes almacenes, hiper-mercados, jugueterías o bazares.
Hasta pronto,
Mario.

Estimados Mario y Luigi, me gustaría saber si hay algún juego de boxeo para el "Game Boy™" y que lo nombrarais.
Pedro Seguín, Zaragoza.

Querido Pedro,
Luigi y yo hemos traido a España el juego de la lucha libre que se llama WWF SUPERSTARS de la Federación de Lucha libre, donde compiten nada menos que el ultimate Warrior, Macho King Randy Savage, Million Dollar Man Ted Dibiase y Hulk Hogan en el ring para tu Game Boy™.
Esperamos que te guste.
Mario y Luigi.

Querido Mario:
¿Por qué la mayoría de cartas, máximas puntuaciones, perfiles, etc. que aparecen el la revista corresponden a chicos? ¿Es que las chicas no se interesan por los videojuegos?
Andrés Camacho García, Córdoba

Estimado Andrés:
Aunque sabemos que hay chicas tan buenas o mejores que cualquier chico a la hora de manejar los videojuegos, efectivamente parece ser que se interesan menos por ellos, o al menos "pasan" más a la hora de enviarnos puntuaciones, perfiles, etc. Esperemos que todas las chicas aficionadas a NINTENDO tomen buena nota de ello, y se animen a participar más en el Club.
Mario

Queridos Mario y Luigi: Me gusta mucho la revista Club Nintendo, pero lo que me gustaría pediros es que dedicárais más espacio a trucos para ayudarnos a jugar. Los usuarios os lo agradeceríamos tanto o más que los reportajes.
Marisa Guijarro, La Coruña

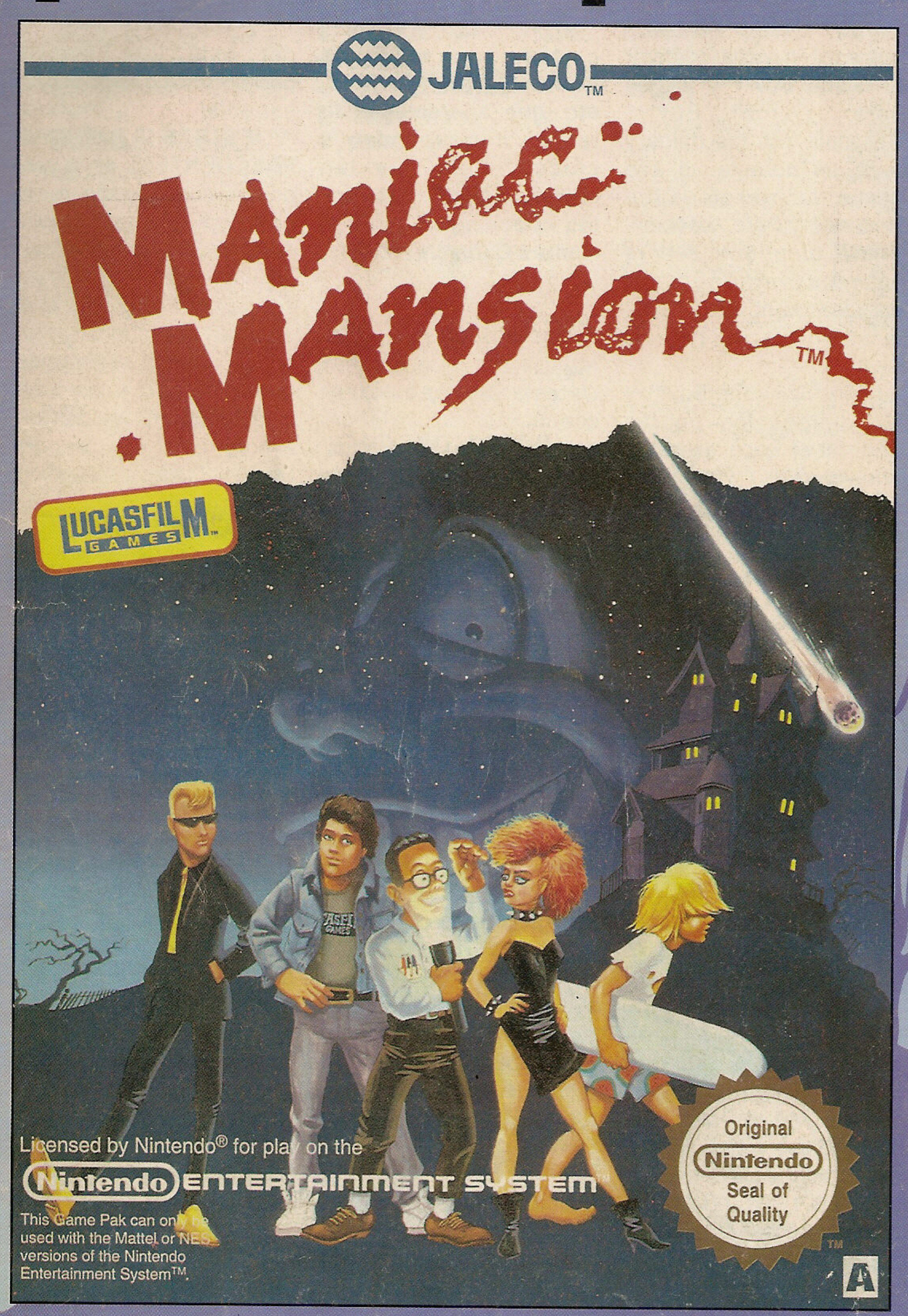
Estimada Marisa:
Sin saberlo, nos estás planteando una cuestión que ya ha sido resuelta en la revista. Han sido tantas vuestras llamadas preguntando dudas, que, por esta vez, hemos decidido incluir una sección especial titulada "VUESTRAS DUDAS MAS FRECUENTES", en la que damos contestación a las preguntas planteadas por teléfono con más frecuencia. Aún no sabemos si esta sección tendrá continuidad en próximos números, pero, por de pronto, esperamos que los trucos que aparecen en este número os sirvan de ayuda.
Mario y Luigi

Querido Mario:
He visto que, a veces, aparecen juegos comentados en la revista que no están en las tiendas. ¿A qué se debe esto?
Serafín Moreno, Madrid

Querido Serafín:
La razón de que algunos de los juegos que aparecen en la revista no estén disponibles en las tiendas es, sencillamente, que queremos que vayáis conociendo las novedades que van a llegaros en un futuro próximo. No queremos que tengáis que esperar a ver los juegos en las tiendas para conocerlos, sino que de antemano tengáis una idea sobre ellos y podáis decidir mejor una vez que estén disponibles para vosotros.
Mario



¡Una vez que entres...



...no podrás salir!

Reportaje completo en el interior